Da 21 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC
264
Settembre '10

☐ Edizione solo Carta € 3,99
☑ Edizione con DVD € 7,90

DVD

THE GAMES machine

IRRINUNCIABILE!

MAFIA II

Quei bravi ragazzi di 2K Games ci sono riusciti ancora!

FINALMENTE!

STARCRAFT II

Lo abbiamo aspettato a lungo, lo abbiamo desiderato più delle vacanze. Ora è tra noi!

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

伏天

CAMPIONI!

FIFA 11

Il Personal Computer finalmente promosso in Serie A!

Solo su TGM la recensione esclusiva di Dog Days. La strana coppia torna in azione!

DOSSIER

HAPPY BULLET, PERCHÈ NON TUTTI I PROIETTILI NEI VIDEOGIOCHI SONO UGUALI!

THE GAMES MACHINE N°264 - MENS - ANNO 21-10 € 7,90
Sprea Editori ITALY
9 771129 232306 00264
DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE S.P.A. - MILANO
WWW.GAMESVILLAGE.IT v. 8.1

Pagina mancante

EDITORIALE

DIVENTARE GRANDI

Fotografa questo quadrato magico e corri sul blog di TGM Online! Per scoprire come fare, vai a pagina 41!

Ogni anno mi riprometto, nella settimana di vacanza che segue la chiusura del numero che state leggendo, di tagliare un po' i ponti con internet, VG, PC e tutte quelle cose lì con una sigla da due lettere. Tuttavia, quando arriva il momento di chiudere la valigia, e mi ritrovo lì a fare i conti per scoprire quanta tecnologia salirà in macchina con me, capisco che non ce la potrò mai fare.
Anche questa volta, infatti, si sono autoinvitati alla festa, in ordine rigorosamente sparso, un Macbook Pro, con StarCraft II e partizione Windows con Steam a disposizione, un Nintendo DS accompagnato da Dragon Quest IX e Picross 3D, un iPhone (per avere una connessione a internet nel momento del bisogno!) e un paio di romanzi sui videogame accantonati durante l'anno. E osservo spesso divertito le reazioni di mia moglie, che sono riuscito a contagiare al punto che, difficilmente, si mette in viaggio senza il suo Nintendo DSi. Perché se ti avvicini senza pregiudizi, non hai chance: i videogiochi entrano nella tua vita. Meritano di entrare nella tua vita. Per non uscirne più.

Il problema nasce quando, invece, si decide che sono una cosa da bambini. I videogame, dico.
Già, perché alla fine, quando ti ritrovi con amici che hai perso di vista o con il parentado tutto, magari in occasione della "maxicena di Natale(tm)", e per puro caso qualcuno ha la disastrosa idea di parlare di videogiochi, le facce con cui ti devi confrontare sono sempre le stesse. E in quei volti, il tempo si è fermato a due ere geologiche fa, quando se giocavi, o anche solo se sapevi cosa diavolo fossero Windows e l'MS-DOS, eri un hacker, di quelli che si vedevano nei film mentre digitavano milioni di lettere senza guardare lo schermo. O forse un nerd. Più semplicemente, se l'interlocutore non conosceva l'Inglese, eri lo smanettone del computer. In maniera meno gentile, uno sfigato: un eterno bambinone che non ne voleva sapere di crescere.

E se fossimo davvero rimasti fermi a quel tempo, quelle espressioni sarebbero state almeno parzialmente giustificabili, per il pensar comune. Lì, chi amava i videogiochi sceglieva deliberatamente di infilarsi in una nicchia, di adottare un gergo, di passare parte delle sue giornate di fronte a un monitor a 256 colori invece che correre felice per i prati di Heidi (a Milano). Tutte cose che, se viste con la superficialità di chi non conosce, potrebbero davvero portare a pensare che si parlasse di disadattati, di soggetti incapaci di distinguere "la vita vera" dai fiumi di pixel che corrono sullo schermo.

Le cose, però, sono cambiate. I videogiochi sono diventati un fenomeno di massa, muovono ingenti quantitativi di denaro. Le console e i computer sono "elettrodomestici", al pari di forni a microonde, tostapane e ferri da stiro.
Eppure, i più continuano a considerare i videogiochi un semplice passatempo, o spesso un mero "perditempo". I videogame, ancora oggi, non godono dello status di passione vera e questo li porta a non poter beneficiare degli stessi "diritti" delle altre passioni, primo fra tutti quello di avere una dignità.
Sapere cosa si nasconde dietro la protesta che ha dato vita ai tagli di Fontana, conoscere gli accenti di un movimento in quattro quarti, ricordarsi chi ha scritto la toccata e fuga in RE minore... quella è roba da intenditori. Scorgere le differenze tra FIFA e PES, giusto per poterli chiamare con il loro nome senza parlare del "gioco del calcio sulla Xbox", oppure sapere che Valve ha creato Half-Life 2 e Ubisoft Assassin's Creed... ecco, quella è roba da bambini.

I videogiochi sono cresciuti, parecchio, e non solo in termini di poligoni o di tecnologie. Però hanno avuto sfortuna, perché sono stati frequentemente traditi dai loro compagni, da chi gli aveva giurato amore eterno. Sono sempre stato convinto che la mia generazione, che con i videogiochi ci è cresciuta per davvero, sarebbe stata capace di traghettarli nella maggiore età, di esibirli con orgoglio sul petto, perché FIFA e PES non sono semplicemente due giochi di calcio, ma rappresentano due scuole di pensiero diverse, perché Guybrush ha una piacevole storia da raccontare, perché Lara Croft ha visto posti che voi umani...

I VIDEOGIOCHI SONO CRESCIUTI, E NON SOLO IN TERMINI DI POLIGONI O DI TECNOLOGIE

Invece, ecco che tutto quanto di buono i videogame ci hanno dato in termini di emozioni, divertimento e riflessioni finisce sotto il tappeto, tradito, o infilato in uno scatolone dei ricordi, di cui ci si vergogna forse un po', perché tanto è roba da bambini.
Né più né meno la stessa sorte toccata al vecchio Woody di Toy Story.
Eppure, i padri trentenni di oggi sono gli adolescenti di una manciata di anni fa. E vedere che dicono di non avere tempo per i videogiochi, che sono fieri di usare il PC solo per ritoccare le foto del figlio o per calcolare il mutuo, che è almeno un anno che non accendono più l'Xbox, mi lascia esterrefatto.
Questa realtà, in cui in un attimo i compagni di gioco di una vita finiscono in un cartone su in soffitta, mi fa un po' paura. Che cosa possiamo pensare di avere da insegnare se ci vergogniamo di un qualcosa che ci ha reso felici?
Siamo davvero così ciechi da credere che i videogiochi siano un peso per la nostra vita futura e non un valore aggiunto? Io spero – e mi auguro – di no.

Davide "ToSo" Tosini
iltoso@sprea.it

SOMMARIO

SETTEMBRE 264

GAMES machine

PAGINA 20
HAPPY BULLET

PAGINA 32
FIFA 11

PAGINA 26
FINAL FANTASY XIV

PAGINA 30
WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM

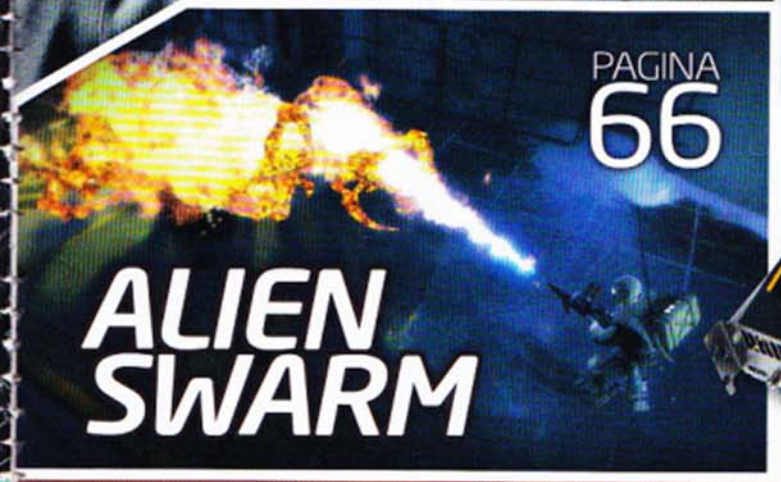
PAGINA 77
PUZZLE DIMENSION

PAGINA 64
MONKEY ISLAND 2
LECHUCK'S REVENGE SPECIAL EDITION

PAGINA 42
STARCRAFT II
WINGS OF LIBERTY

PAGINA 48
KANE & LYNCH 2
DOG DAYS

CONTENUTI DI QUESTO MESE



Rubriche

113 Adsol
114 Backstage
106 Bovabyte
102 ConsoleMania Corner
3 Editoriale
105 Euforia Paradossa
82 Fragzone
16 Games Village
6 Gioco Allegato
90 Hardware
111 Raffosentiqua
104 Replay
10 Silver Zone
4 Sommario
96 TecnoTGM
80 TGM After
108 TGM Mail
100 Time Machine - Reloaded
24 TMB's Intro
18 Voci di corridoio

Dossier

20 Happy Bullet

Preview

34 Civilization V
32 FIFA 11
26 Final Fantasy XIV
38 HomeFront
30 World of Warcraft Cataclysm

Review

66 Alien Swarm
68 All Points Bulletin
74 Blacklight: Tango Down
60 Disciples III
48 Kane & Lynch 2 Dog Days
54 Mafia II
70 Max and the Magic Painter
64 Monkey Island 2 LeChuck's Revenge Special Edition
76 Numen Contest of Heroes
77 Puzzle Dimension
72 Sniper: Ghost Warrior
42 StarCraft II Wings of Liberty

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Davide Tosini iltoso@sprea.it

VICE GAMESVILLAGE
Claudio Todeschini keiser@sprea.it

REDATTORI
Mirko Marangon, tmb@sprea.it
Raffaele Sogni, raffo@sprea.it
Ivan Conte, kikko@sprea.it

IMPAGINAZIONE
Nicolò Digiuni, nicolodigiuni@sprea.it

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi, lauragrazzi@sprea.it

HANNO COLLABORATO
Adso Da Melk, adso@sprea.it
Paolo Besser, paolone@sprea.it
Matteo Lorenzetti, elvin@sprea.it
Paolo Davide Lumia, masca@sprea.it
Massimo Nichini, nkz@sprea.it
Massimo Svanoni, xam@sprea.it
Tobia Bearzotti, tobix@sprea.it
Mario Baccigalupi, secondvariety@sprea.it
Roberto Turrini

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1
Fax (+39) 02- 92432235
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE:
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD.
Si risponde solo alla mail
abbonamenti.tgm@sprea.it
o al fax 02/700537672
www.tgmonline.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD,entro un anno dalla pubblicazione. Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02/700537672

STAMPA
Grafiche Mazzucchelli, Seriate (BG)

CARTA
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUTORE
M-Dis Distribuzione S.p.A.
Via Cazzaniga 19 – 20132 – Milano.

THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 numero 587 Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale -D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano . Una copia: euro 3,99; edizione DVD 7,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo Paglianti paolopaglianti@sprea.it

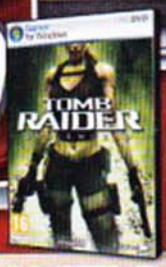
Copyright Sprea Editori S.p.A.
Socio Unico Medi & Son srl

La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare – e se del caso regolare – le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte.

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy D.Lgs 196/03).
Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs 196/03, è Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.
L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

GIOCO ALLEGATO

A cura di: Mirko "TMB" Marangon tmb@sprea.it



CPU: Single Core 2.5 GHz (Dual Core 2.2 GHz) **RAM:** 1 GB (2 GB)
SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 6800GT/ATI Radeon 1800XT (nVidia GeForce 9800 GTX/ATI Radeon HD4800)
SPAZIO SU HD: 8 GB **CONNESSIONE:** Nessuna **SVILUPPATORE:** Crystal Dynamics **PUBLISHER:** Halifax
MULTIPLAYER: Assente **LOCALIZZAZIONE:** Completa **SITO:** www.tombraider.com

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

La tombarola più famosa e formosa del mondo arriva su TGM nella sua ultima e più fortunata incarnazione. Siete pronti a scoprire tutti i segreti di Lara Croft?

Tomb Raider: Underworld è probabilmente uno degli episodi più importanti della saga di Tomb Raider, soprattutto perché rappresenta la chiusura di un ciclo iniziato ben 15 anni fa sulla prima PlayStation, e che oggi ci vede affrontare i peggiori nemici di sempre in una sorta di confronto finale. Si tratta insomma di rimettere un po' d'ordine nella lista amici di Facebook, eliminando personaggi scomodi, che continuano a imbrattare la nostra bacheca con frasi tipo "ti ucciderò", "avrò la mia vendetta" "ti brucio la casa" e via discorrendo. Purtroppo per noi, la casa, anzi, l'immensa magione dove Lara è nata e cresciuta (beata lei), sarà ridotta a un cumulo di macerie proprio all'inizio del gioco, tanto che i primi momenti ci vedranno zompettare da un corridoio all'altro nel tentativo di non finire arrostiti. Un devastante incendio sta bruciando l'intera struttura e

Tomb Raider: Underworld è probabilmente uno degli episodi più importanti della saga

▲ *Attenzione alla pioggia! Non è solo un elemento estetico: rende anche le superfici scivolose.*

▲ *Quando non sapete bene dove andare, cercate di muovere la telecamera.*

CD GUASTI O MANCANTI?

I CD e i DVD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un supporto è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. In tutti questi casi, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando un'email all'indirizzo aiutocd@sprea.it. Ricordatevi di specificare sempre il titolo del gioco difettoso, la rivista e il mese di pubblicazione: ci aiuterà a sostituirlo nel più breve tempo possibile. Per tutti gli altri tipi di problemi tecnici, dovete fare riferimento al forum Gioco Allegato sul sito www.gamesvillage.it, nella sezione "Forum TGMO". Prima di richiedere una sostituzione, però, controllate sempre il box "\TGM\SUPPORT": magari la soluzione del problema è già lì!

▲ *Le pantere nere sono avversari molto veloci e scattanti, ma non particolarmente coriacei.*

praticamente ci toccherà fuggire sfruttando ogni anfratto e quel che resta del mobilio, in quello che a tutti gli effetti è un tutorial che ci aiuterà a prendere confidenza con i comandi.
Anche se è previsto un buon supporto per mouse e tastiera, noi vi consigliamo vivamente di utilizzare un joypad, possibilmente quello ufficiale Xbox 360, dato che il gioco è stato sviluppato con quel tipo di configurazione in mente.
Tomb Raider: Underworld del resto continua la tradizione della serie e si presenta come un platform game piuttosto sofisticato, dove occorre non solo avere una certa dimestichezza fra salti e acrobazie varie, ma anche una buona dose d'intuizione per risolvere i numerosissimi enigmi che i Crystal Dynamics hanno confezionato per noi.

LARA CROFT, 32 ANNI, ARCHEOLOGA.

La bella morettona ha dalla sua tutta una nuova serie di mos-

Anche se è previsto un buon supporto per mouse e tastiera, noi vi consigliamo vivamente di utilizzare un joypad

COMANDI DI GIOCO:

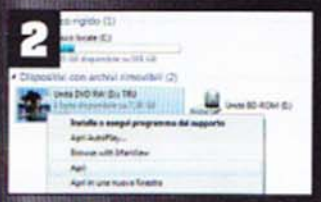
Camminare/Arrampicarsi/Spostarsi	W, A, S, D
Scatto in corsa	Shift sinistro
Ruotare visuale	Mouse
Saltare	Barra spazio
Accovacciarsi/Rotolare/Lasciare presa	Ctrl sinistro
Interagire/Afferrare/Attivare	E
Lanciare oggetto impugnato/Granata	Caps lock
Rampino	Q
Tirare il cavo del rampino	E
Riavvolgere rampino	Ctrl sinistro
Torcia elettrica	F
Fotocamera	T
Kit medico	V
Menu pausa	Esc
PDA	TAB
Sparare	H o tasto sinistro del mouse
Lanciare granata	R
Cambiare arma	Caps Lock
Agganciare bersaglio	G o tasto destro del mouse
Cambiare bersaglio	Muovere mouse a sinistra o destra
Attivare/disattivare mirino di precisione	Z
Attaccare corpo a corpo/schiacciare	E
Fuoco concentrato	G o tasto destro del mouse + Z
QUANDO IL BERSAGLIO È AGGANCIATO	
Rotolare	W, A, S, D + Ctrl sinistro
Capriola	W, A, S, D + Barra spazio
Volteggiare su nemico	Barra spazio verso il nemico
Volteggiare con adrenalina	Q con indicatore adrenalina pieno

INSTALLAZIONE

Questa procedura è valida per Windows XP, Vista e Seven. Le versioni precedenti di Windows non sono supportate. Vi preghiamo di eseguire la procedura correttamente. Qualora il gioco non funzionasse, prima di contattarci, provate a reinstallarlo seguendo passo dopo passo tutte le istruzioni:

1. Inserite il DVD del gioco nell'apposito lettore. Se la procedura di installazione parte automaticamente, andate al punto 3.

2. Come mostrato nella foto, aprite i contenuti del lettore ottico per mezzo delle Risorse del Computer, cliccando sull'icona del gioco con il tasto destro e selezionando APRI dal menu a tendina.
3. Nella finestra successiva iden-

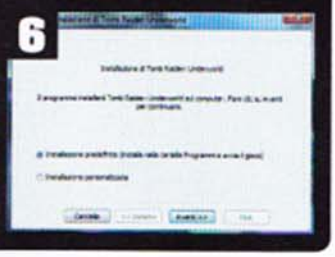


tificate il file setup.exe (o anche quello autorun.exe, non cambia nulla) e cliccateci sopra per lanciare l'installazione.

4. Se tutto procede per il verso giusto dovrebbe apparire una finestra dove vi viene

chiesto di selezionare la lingua del gioco. Di base vi verrà proposto l'Italiano, ma nessuno vi vieta di giocarlo in Inglese, basterà cliccare sull'apposita barra per cambiare linguaggio. Ricordatevi però che se cambiate idea dovrete necessariamente ripetere l'installazione da capo.
5. Nella finestra relativa al contratto di licenza selezionate Accetto e quindi cliccate su Avanti.

6. A questo punto avrete la possibilità di scegliere in quale cartella installare il gioco. Vi consigliamo di mantenere quella predefinita, ma se proprio volete cambiarla, selezionate "Installazione personalizzata" e quindi Avanti.



se particolarmente efficaci che le renderanno la vita un po' più semplice. La prima grossa novità è il rampino, una sorta di corda con annesso arpione che potrà essere utilizzata per agganciare determinati oggetti e trascinarli in giro, oppure semplicemente scardinarli dalla loro posizione originale, il tutto non per un mero piacere distruttivo, ovviamente. Come ci hanno insegnato i sette

▲ *Lara non ha perso assolutamente le sue doti atletiche e può affrontare ogni difficoltà con gesta degne di una ginnasta.*

▲ *Sott'acqua, le pistole non sono proprio il massimo. I proiettili infatti rallentano moltissimo e sono da usarsi solo come ultima risorsa.*

La prima grossa novità è il rampino, una sorta di corda con arpione che potrà essere utilizzata per agganciare determinati oggetti

/TGM/SUPPORT (OVVERO: PRIMA DI LAMENTARVI LEGGETE QUI!)

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di collegarvi all'area GIOCO ALLEGATO del forum di TGM su GamesVillage.it. Questo è l'unico indirizzo dell'assistenza tecnica, eventuali email inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco, che i driver della scheda video, della scheda madre e della scheda audio siano i più aggiornati, che le librerie DirectX siano correttamente installate e funzionanti. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e il suo manuale d'uso. Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc). Senza queste informazioni, risulterebbe complicato aiutarvi.

- Ho una scheda Nvidia e il gioco è davvero lento in alcuni frangenti sul mio PC.

Se avete una scheda video non proprio nuovissima e i driver Forceware 178.13 è del tutto normale. Installate una versione più aggiornata dei driver in questione e il problema dovrebbe risolversi.

- Purtroppo il gioco continua ad andare lento.

Provate ad abbassare al minimo la risoluzione video e a disabilitare completamente le ombre dal setup. Questi infatti sono i principali indiziati quando si tratta di performance tutt'altro che brillanti.

- Alla fine del setup il gioco mi restituisce il seguente errore "failed to initialise Direct3D".

Ci possono essere due ragioni per questo: la prima è che la vostra scheda video non sia supportata da Tomb Raider: Underworld, la seconda è che sul vostro PC sia presente una versione delle DirectX 9.0c non aggiornata. Se con Windows 7 il problema non si pone, con Vista (magari senza Service Pack) la cosa è abbastanza probabile. Per scaricare l'ultimo aggiornamento andate su HYPERLINK "http://tinyurl.com/99wbw"http://tinyurl.com/99wbw, selezionate la lingua italiana dal menu "Language" e cliccate su download.

Lo ripetiamo per l'ennesima volta, l'installazione delle DirectX 9.0c non cancellerà e/o sostituirà le DX10 presenti sul vostro sistema, quindi state sereni.

- Appena lancio il gioco il PC si riavvia di botto

Pare che questa situazione si verifichi con i possessori di motherboard Asus. Non è però un problema legato all'hardware, quanto al software che spesso viene installato in maniera poco trasparente insieme ai driver base. Trattasi dei seguenti programmi: GamerOSD, Smart Doctor e ASuS Virtual Video. Dato che gli sviluppatori non sono riusciti a capire bene quale sia il peggiore di tutti, vi toccherà guardare nel Pannello di Controllo (Installazione Applicazioni o Programmi e funzionalità) e disinstallarli tutti e tre.

- Dove trovo il manuale di gioco?

Se non fosse presente nella cartella d'installazione sul vostro hard disk (solitamente nella directory c:\programmi\eidos\tomb raider underworld), inserite il DVD del gioco nel lettore del PC, quindi con esplora risorse spostavi in D: (o la relativa lettera del vostro DVD-ROM) e aprite la cartella Manuals; lì troverete tutti i manuali, compreso quello in Italiano (manual_ita) nel classico formato PDF. Vi ricordiamo che occorre Acrobat Reader di Adobe per aprirlo: ne trovate una versione sempre aggiornata sul Silver DVD (l'altro disco presente nella confezione) nella sezione Shareware.

▲ *Il rampino può tornare utile per tantissime cose, specialmente quando c'è da risolvere un qualche enigma.*

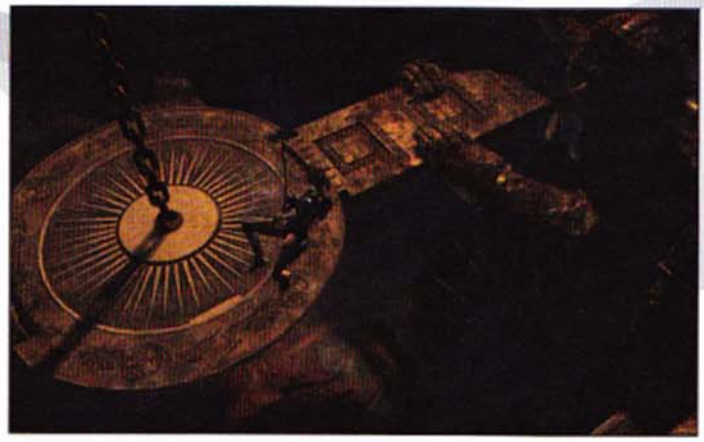
▲ *La nostra archeologa si arrampica allegramente ovunque come sempre, ma se per sbaglio dovesse scivolare, potrete sempre premere (velocemente) l'apposito tasto per recuperare.*

giochi precedenti, ogni interazione con l'ambiente ha sempre un perché e spesso occorre aguzzare la vista e l'ingegno per capire come fare a uscire da una stanza apparentemente blindata peggio di un caveau.
Il rampino del resto potrà essere utilizzato per scalare determinate pareti verticali (fate sempre attenzione a quando apparirà su schermo l'indicazione precisa), nonché attraversare dirupi camminando sui muri o dondolare sospesi per aria come nemmeno Tarzan sapeva fare.
Anche se Tomb Raider: Underworld basa buona parte della sua struttura sull'esplorazione, non mancheranno sparatorie contro bestie feroci e soldati nemici. Lara come sempre può sparare con due armi da fuoco contemporaneamente ed è in grado di agganciare due ostili in maniera del tutto automatica. Quel che dovrete fare è saltare come matti, specialmente quando a bloccarvi la strada ci saranno animali agili e letali come i felini.
Esistono anche sequenze diverse dal solito, dove occorrerà nuotare nelle profondità degli abissi oppure sfrecciare a folle velocità per una foresta a bordo di una motoretta dal numero di cavalli pazzesco. Insomma la varietà proprio non manca e siamo certi che questo capitolo vi appassionerà come non mai!

PATCH 1.1? PRESENTE!

La versione di Tomb Raider: Underworld allegata a The Games Machine è già aggiornata con la patch 1.1, l'ultima disponibile per l'edizione PC. Rispetto alla 1.0 sono stati corretti numerosi bug relativi alla mappatura dei tasti del mouse e soprattutto diversi problemi di compatibilità sia con le schede ATi che con le GeForce serie 6 e 7. Sono stati estesi anche gli autosalvataggi, che ora avvengono anche fra un capitolo e l'altro. Non dovreste neppure incontrare difficoltà con l'infame rampa a Xibalba o la leva all'entrata della stanza con il Kraken.

Se il gioco è lento provate ad abbassare al minimo la risoluzione video e a disabilitare completamente le ombre



▲ *Un altro utilizzo intelligente del rampino, che ci permette di calarci da altezze notevoli senza rischiare di romperci l'osso del collo.*

▲ *No, non è il polpo Paul dopo una cura a base di estrogeni. E no, non saranno sufficienti le pistole per fermarlo.*

▲ *Ancora una volta avremo a che fare con dei simpatici ingranaggi di dimensioni assurde, un vero marchio di fabbrica di tutta la serie.*

▲ *Le tigri sono un brutto affare, specialmente quando vi attaccano in gruppo. Hanno una resistenza notevole e un'aggressività senza pari.*

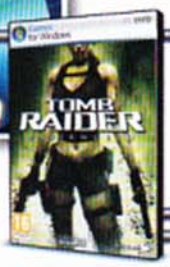
▲ *I pipistrelli sono una vera noia, ma fondamentalmente danno più fastidio che altro.*

▲ *Vi consigliamo di evitare uno scontro con gli squali a meno che non abbiate il fucile subacqueo in dotazione.*

SILVERZONE

A cura di Raffaele "Raffo" Sogni raffo@sprea.it

DVD DEMO



Demo enormi di giochi blasonati, chicche di produttori indipendenti tutte da giocare, vagonate di trailer e mod per i vostri giochi preferiti. Questo mese la Silver Zone non si può proprio perdere!

AVVERTENZE

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 800x600 a 16 milioni di colori. Essendo realizzata in standard Macromedia Flash può essere ingrandita senza alcun problema, anche a pieno schermo, senza alcuna limitazione in quanto a risoluzione video. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori. I DVD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore DVD che legge con estrema fatica il disco (o che non lo legge del tutto). In tal caso, non disperate: sarà infatti sufficiente inviare una e-mail all'indirizzo:

aiutocd@sprea.it

chiedendo la sostituzione del disco difettoso.
Il Silver DVD, inoltre, prevede l'autoplay automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente tenendo premuto il tasto SHIFT all'inserimento del DVD nel lettore.

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Genere: Sparatutto in terza persona **Sito:** www.kaneandlynch.com

È passato parecchio tempo da quando i due simpatici evasi Kane & Lynch si sono incontrati e hanno fatto disastri. Lynch è decisamente appesantito (ma sempre pazzerello), Kane ha i capelli sale & pepe e pare che il tempo lo abbia convinto che è meglio stare fuori da guai... ovviamente non ci riuscirà e, in una Shanghai degradata e realistica, dovranno vedersela con organizzazioni criminali assortite e con la polizia, che non sempre sta dalla parte dei buoni. Kane & Lynch 2: Dog Days è uno sparatutto in terza persona che punta molto sull'impatto cinematografico: le inquadrature spesso d'effetto, alcune scene di gioco seguite con la telecamera a mano, il sangue che schizza sullo schermo come fosse l'obiettivo dell'operatore... tutto è fatto per dare l'impressione che l'azione sia descritta in presa diretta, come in una sorta di documentario un po' sui generis. Qualche pagina più avanti troverete la recensione completa, quindi è superfluo proseguire con la descrizione del prodotto Eidos. Per quanto concerne il demo, invece, possiamo dirvi che non coincide con l'inizio del gioco, ma vi butterà subito nel vivo dell'azione, in una missione all'interno di un ristorante cinese; la polizia ha deciso che, parafrasando Robocop, "non ci arresta più", e quindi vi vomiterà sul collo parecchie quintalate di proiettili. Uscire vivi da lì è la priorità, e fortunatamente anche Kane, vostro compagno guidato dalla CPU, ne è consapevole e non starà con le mani in mano. Fuori da questo piccolo impaccio vi troverete immersi nella Shanghai "by night", tra stradine brulicanti di passanti e un sacco di poliziotti desiderosi di appendere la vostra testa sopra il camino.
Il demo non dura molto ma è decisamente intenso, inoltre vengono forniti parecchi filmati che mostrano fasi avanzate del gioco. Attenzione, Kane & Lynch 2 per funzionare ha bisogno di un account Steam, non dovrete scaricare nulla, ma solo accedere a questo programma e, se non lo avete, crearvi un account (cosa di 5 minuti comunque).
ATTENZIONE! Il gioco non può essere scaricato cliccando sul pulsante SCARICA, ma va lanciato direttamente accedendo alla cartella DEMO. Entrate nella cartella selezionando "Apri" sull'icona DVD e successivamente aprite la cartella DEMO\Kane & Lynch 2- Dog Days Demo\Disk_1. Il file da lanciare si chiama SETUP.EXE

ARMA II: OPERATION ARROWHEAD

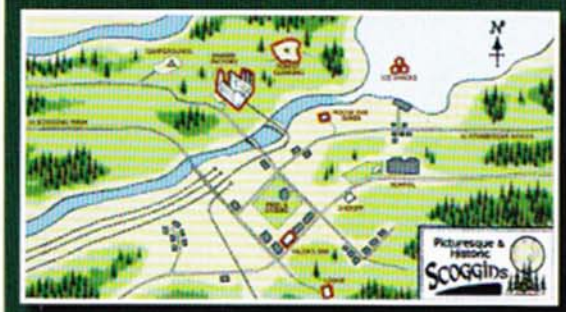
Genere: FPS tattico **Sito:** www.arma2.com

ArmA II è uno sparatutto tattico per gente che non deve chiedere mai. In questo apprezzatissimo gioco targato Bohemia Interactive, sarete al comando di una pattuglia di soldati americani alle prese con i terroristi di turno. Come detto, qua non si scherza: in questa espansione stand-alone (così come nel demo) potrete muovervi liberamente all'interno di un'area vastissima, che ricrea in maniera impeccabile ambientazioni mediorientali. Il nemico potrebbe sorprendervi in qualsiasi momento: serve dunque non solo essere preparati al peggio, ma anche saper gestire il vostro team, nonché impartire ordini repentini ed efficaci. La mira degli avversari è molto buona e un paio di colpi vi manderanno al creatore. È necessaria dunque molta pazienza ed è consigliabile evitare di affrontare il nemico "alla bersagliera": otterreste solo una dipartita rapida e per nulla indolore.
Fortunatamente, nel gioco come nel demo, viene fornita una massiccia dose di addestramento, grazie a ben tre mappe dedicate all'apprendimento delle meccaniche di base. Potrete inoltre giocare diffusamente in single player, creare missioni grazie all'editor e anche – opportunità assai rara - sollazzarvi con l'online... insomma un bel "demozzo", tutto da gustare.

NELSON TETHERS: PUZZLE AGENT

Genere: Puzzle Game **Sito:** www.puzzleagent.com

Nelson Tethers: Puzzle Agent è stato uno dei giochi più sorprendenti dello scorso dell'E3, tanto da aggiudicarsi numerosi "best of". Il titolo in questione è un'avventura ricca di puzzle dalle meccaniche simili a quelle viste in Professor Layton; nei panni di un curioso agente dell'FBI, avrete il compito di indagare nella poco ridente cittadina americana di Scoggins.
Dallo stile grafico molto particolare, Nelson Tethers: Puzzle Agent metterà alla prova le vostre capacità deduttive e logiche, sottoponendovi numerosi puzzle dalla difficoltà variabile... comunque nulla che raggiunga i livelli di impegno richiesti nel titolo per Nintendo DS precedentemente citato. A ogni modo, quelli particolarmente impediti come il sottoscritto potranno accedere ad aiuti di varia natura, il cui utilizzo andrà però a influenzare la valutazione finale. Il demo è piuttosto sostanzioso, e vi introdurrà ai primi puzzle e alla storia. Potrete quindi farvi un'idea piuttosto precisa di questo interessantissimo gioco e assaporare i dialoghi non privi di umorismo.



TUTTI DA GUARDARE!

Ecco un'accurata selezione dei trailer dei giochi più attesi, molti dei quali in alta definizione!

Alice: Madness Returns
Tom Clancy's H.A.W.X. 2
Interstellar Marines
James Bond 007: Blood Stone
Napoleon: Total War - The Peninsular Campaign
Pro Evolution Soccer 2011
Sam & Max Season 3 Episode 4: Beyond the Alley of the Dolls
Test Drive Unlimited 2
WRC

ALIEN SHOOTER 2: CONSCRIPTION

Genere: Sparatutto **Sito:** www.sigma-team.net

Alien Shooter 2: Conscription è un action RPG a tema futuristico. Alla guida di un intrepido "soldatino" vi troverete all'interno di una base militare; tutto pare tranquillo ma improvvisamente scatta l'allarme e la struttura viene invasa da immonde creature. Dovrete dunque vedervela con orde di esseri alieni furibondi, dotati di caratteristiche peculiari. L'adrenalina scorrerà a fiumi quando lo schermo si riempirà di oltre 100 creature, tutte desiderose di farvi la pelle, ma che potrete sforacchiare con un arsenale davvero vasto, che spazia tra oltre 60 tipi di armi differenti. Per il resto, ci sono tanti bei veicoli da guidare e tre differenti modalità di gioco, sia in single sia in multiplayer.
Piccola curiosità, è la prima volta che su un sito ufficiale trovo in bella mostra dei cheat code per facilitare la vita nel gioco: dategli un'occhiata se la sfida è troppo dura!

DEADLY SIN II: SHINING FAITH

Genere: RPG **Sito:** www.deadlysinstudios.com

Deadly Sin II: Shining Faith è un RPG dall'impronta classica realizzato in pixel art. Nonostante gli anni passino e la grafica in 3D sia ormai una realtà consolidata nella quasi totalità delle produzioni PC, capita ancora di incappare in titoli bidimensionali; la cosa si fa piuttosto interessante quando, come in questo caso, chi ha messo mano al progetto è una persona capace, che sa il fatto suo. Le ambientazioni che caratterizzano Deadly Sin II sono molto evocative e particolareggiate, con l'aggiunta di fasi di combattimento (rigorosamente a turni) dove invece si fa uso di grafica tradizionale. La storia è intrigante, ricca di colpi scena e dialoghi interessanti da seguire; sul versante dei personaggi, ne troviamo cinque, ognuno dotato di differenti caratteristiche, tra l'altro incrementabili nel corso del gioco avanzando di livello e accedendo a un albero dei talenti.
Deadly Sin II è dunque un titolo che piacerà sicuramente agli appassionati, che garantisce almeno 25 ore di gioco (il demo qualcuna meno) e tanti scontri contro le solite forze del male.

MAKING HISTORY II: THE WAR OF THE WORLD

Genere: RTS **Sito:** making-history.com/products/mhii

Dopo aver sfornato il poco conosciuto ma molto apprezzato Making History: The Calm and The Storm, Muzzy Lane Software torna con un progetto ambizioso e forte delle esperienze fatte in passato. In Making History II avremo la possibilità di far crescere la nostra nazione fornendo l'impronta che desideriamo: potremo dunque optare per uno stato interventista piuttosto che per uno cauto, votato alla guerra o pacifico (il che non vuol dire che potremo esimerci dall'ingaggiare battaglia), impostando l'economia interna, la politica e l'industria in funzione delle nostre vocazioni. L'aspetto estetico potrà probabilmente scoraggiare coloro che si sono fatti le ossa sugli strategici dinamici, ma se si riesce a superare l'impatto iniziale, Making History II regala grandi soddisfazioni, fornendo anche scorci piuttosto gradevoli. Il demo che vi offriamo è bello massiccio e darà modo di testare a fondo il prodotto; potrete scegliere la nazione che vorrete "adottare" tra un bel listone (Italia compresa) e farla crescere a dovere.

TIDALIS

Genere: Puzzle **Sito:** www.arcengames.com

Nella nostra allegra rassegna di demo mensili poteva forse mancare un fantastico puzzle game? Ma certo che no! Tra l'altro vi proponiamo un signor puzzle: sembrerà incredibile che con le decine se non centinaia di titoli di questo tipo usciti sino a oggi si riesca ancora a proporre qualcosa di diverso dal solito, eppure è proprio così; certo, il genere è quello e quindi lo scopo ultimo rimane sempre l'eliminare quanti più blocchi presenti su schermo, magari piazzandoci dentro qualche combo, però Tidalis ha qualcosa in più. Nel prodotto Arcen Games non avrete infatti a che fare con blocchi di differente colore che saltano in giro quando si raggruppano: qua i blocchetti contengono delle frecce che potrete orientare a piacimento e che indicheranno il percorso che una scintilla deve compiere (quando si raggiunge un numero minimo di tre blocchi, scoppia tutto). La cosa sembra banale ma non lo è, e lo scoprirete installando e provando il lunghissimo demo (ci ho giocato più di un'ora e non l'ho finito) allegato al Silver DVD. Quello che vi posso garantire è che Tidalis è molto divertente e sfrutta un'idea parecchio intelligente: provatelo e non ve ne pentirete!

STUNTMANIA PRO 4.2.1

Genere: Racing Game **Sito:** www.stuntmania.com

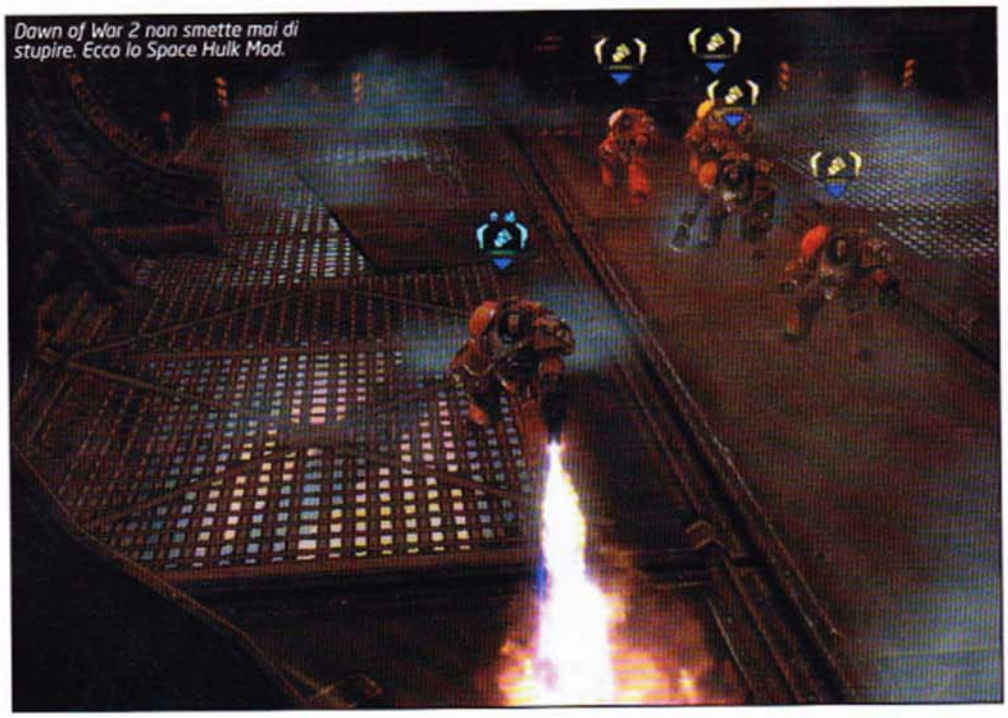
In passato, vi abbiamo già dato modo di dilettarvi con questo simpatico gioco di corse, ma dato che si tratta di un prodotto in continua evoluzione abbiamo deciso di proporvi l'ultima versione disponibile al momento di andare in stampa.

Quello che bisogna fare in STUNTMANIA è molto semplice: a bordo di una macchinina radiocomandata, vi troverete immersi in enormi scenari pieni di rampe e piattaforme. Potrete dunque scegliere di girovagare liberamente e cercare di fare il record di acrobazie nel tempo fissato (punteggio che, volendo, potrà anche essere pubblicato online) o aderire alle numerose modalità offerte. Nel demo vi sarà dato modo di testare le vostre doti di piloti all'interno di uno scenario dall'ambientazione futuristica, il tutto utilizzando un classico radiomodello da rally. Provate ad arrivare in cima al livello, se ci riuscite!

FRAGZONE DVD

A cura di: Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

ToSo, fa caldo...


Dawn of War 2 non smette mai di stupire. Ecco lo Space Hulk Mod.

Contenuti FRAGZONE DVD

- SLUMS 2 MOD PER HALF-LIFE 2
- REBELLION MOD PER HALF-LIFE 2
- RED ALERT 3 PARADOX MOD
- SPACE HULK MOD PER WARHAMMER ONLINE: DAWN OF WAR 2
- XTENDED MOD PER X3 REUNION
- PATH TO VICTORY MOD PER HOMEWORLD 2
- I HATE MOUNTAINS MAPPACK PER LEFT 4 DEAD
- 1936-1939 THE SPANISH CIVIL WAR MOD PER CALL OF DUTY 2
- ISLA DUALA MOD PER ARMA 2

Ok, il ToSo non è una bella napoletana assetata distesa nel letto (tutto il contrario), ma questa caldazza proprio non ce l'aspettavamo, almeno dopo una primavera decisamente freddina. Nonostante questo, siamo qui ai primi di agosto a schiattare per prepararvi, come al solito, una FragZone DVD di qualità. Abbiamo dovuto mettere sotto ghiaccio il router per evitare che si fondesse a causa della mole di dati scaricata, ma almeno ne è valsa la pena viste quantità e qualità di mod di questo mese. Half-Life 2, dopo un periodo non proprio florido sotto questo punto di vista, è ritornato prepotentemente alla ribalta con due mod single player di ottima fattura. Slums 2 è un'avventura realizzata nei bassifondi di City 17 che mette in mostra una realizzazione assolutamente strepitosa di mappe e combattimenti. Sono più di sette ore di gioco che non potete non provare. Anche Rebellion è un mod di ottima qualità nonostante sia decisamente più breve e contestualizzato in modo molto differente dal suo più blasonato collega.
In ogni caso, una decina di ore tra Combine e sparatorie sono assolutamente garantite e bastano e avanzano per un'eventuale reinstallazione a posteriori di Half-Life 2. Molto solida e assolutamente da provare è anche la rielaborazione dell'engine di Call of Duty 2, impiegato per dare vita a un mod diverso dal solito. Dopo anni di beta test, ecco a voi The Spanish Civil War che ricrea i momenti più importanti della guerra civile spagnola tra il 1936 e il 1939. Se gli FPS storici non fanno al caso vostro ma preferite qualcosa di più "leggero", allora il mappack espressamente pensato per Left 4 Dead non mancherà di stupirvi. I Hate The Mountain è una raccolta di mappe in cui i quattro protagonisti dell'ottimo survival horror di Valve potranno mettere alla prova i loro riflessi in un contesto completamente diverso da quello degli scenari originali. Rimanendo in tema di mappack, assolutamente indispensabile è anche l'Isla Duala Map per ArmA II: si tratta di un megascenario tutto nuovo, con fazioni, edifici e armamenti inediti che consentono di portare a termine una valanga di missioni create ex novo per il simulatore bellico di Bohemia Interactive. Questo mese anche gli appassionati di RTS avranno di che gongolare con l'ottimo Paradox mod per Red Alert 3 che trovate recensito nelle pagine della FragZone (mod del mese) e con l'altrettanto valido Space Hulk Mod per Dawn of War 2, che arricchisce i forzieri della già vasta community di artigiani dediti al titolo Relic. In chiusura abbiamo riservato un omaggio agli acquirenti dello scorso numero di TGM in versione DVD che si sono portati a casa X3 Reunion: l'Extended mod propone nuove navi, porzioni di Spazio e un sacco di modifiche al gameplay che vi consigliamo vivamente di sperimentare nel momento in cui avrete proceduto all'installazione di questo piccolo gioiello, erede del grande Elite.

D'estate, anche gli zombie vanno a prendere un po' di fresco in montagna...

Battaglie spaziali incredibili nel Path to Victory Mod per Homeworld 2.

Pagina mancante

GAMES VILLAGE

A cura di Claudio "keiser" Todeschini (keiser@gamesvillage.it), Raffaele "raffo" Sogni (raffo@gamesvillage.it)

WWW.GAMESVILLAGE.IT

Nella torrida estate 2010 che si prepara a tramontare, non potevamo non farci salutare dalle bellezze che l'hanno contraddistinta!

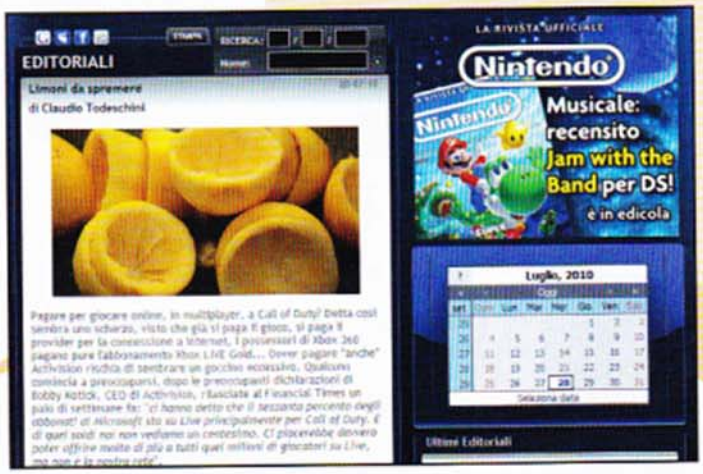
Ma è possibile, dico io? Uno si prende un paio di settimane di ferie, peraltro meritatissime, e quando torna cosa ti trova? Che le due pagine dedicate a GamesVillage se le è sciroppate in mia assenza quel disgraziato del Conte. Il quale, da "parvenu" di questa rubrica qual egli è, ha saltato a piè pari alcune delle cose più importanti. Cioè, dico, qui siamo proprio ai fondamentali, eh. Non parlo di roba evoluta o strana, ma delle basi. Le basi! Conte, dove diavolo sono finite le tope dell'E3? E quelle dei Mondiali di Calcio in Sudafrica? Ci siamo persi per strada anche quelle? Ma io non so... poi tocca a me rimediare a questa mancanza, figurarsi se non finiva così. Oltretutto questo mese avevo anche un botto di robe da raccontarvi, e mi tocca stringere lo spazio per lasciarne

a quel che il Conte si è "dimenticato" di mettere lo scorso mese... Proprio vero che a certa gente il matrimonio fa male.

Le foto le vedete da soli, quindi non serve certo che ne parli ancora. Per quel che riguarda il sito, invece, vi devo segnalare alcune cosucce da recuperare se per caso siete stati in vacanza o simili nelle scorse settimane. Tanto per cominciare, uno speciale dedicato al 3DS, a cui faceva cenno anche il Kikko il mese scorso, e per il quale vi rimando al box che gli abbiamo dedicato. Poi l'intervista esclusiva realizzata con Eden Games, gli sviluppatori di Test Drive Unlimited 2, in collaborazione con i frequentatori del forum di GamesVillage, riprendendo la formula tanto apprezzata in questi mesi che vi mette (almeno virtualmente) in comunicazione diretta con i creatori dei videogame che poi giocate, e a cui avete la possibilità di rivolgere qualche domanda che vi tarla nella testa da tanto tempo e che magari nessun altro ha ancora fatto, l'occasione per esplorare un aspetto particolare che le preview fino a quel momento hanno sempre trascurato, o magari solo per togliervi qualche curiosità. Online trovate il pezzo dedicato a TDU2, insieme a

quelli realizzati nei mesi passati (Alan Wake, Dark Void, BioShock 2 e Forza Motorsport 3)!

E nell'attesa di scoprire le novità della fiera di Colonia, che si tiene proprio in questi giorni, oltre a invitarvi a correre su GamesVillage per seguire "in diretta" gli annunci, i trailer più succosi e tutto ciò che i più importanti nomi dell'industria videoludica hanno in serbo per noi, su GV.it non mancano mai occasioni per divertirsi, tenersi informati e soprattutto giocare. Ci sono le proposte della sezione



▲*Mi è piaciuta assai l'idea di Ivan di dedicare una foto a uno degli editoriali più "caldi" del mese appena trascorso, e in gran scioltezza ho deciso di farla mia!*

▲*Il ToSo mi ha costretto a consegnare questo pezzo prima del 2 agosto, giorno in cui il mondo attende le novità di PopCap riguardo il suo Plants vs. Zombies... Per sapere di che si tratta vi toccherà correre su TGM Online!*

▲*Visto che il Conte lo scorso mese ci ha istigato a "lullare" il ToSo, a 'sto giro tocca a lui: eccolo ripreso dallo sguardo implacabile della telecamera, intento a "ehm" guidare con l'Nvidia 3D Vision Surround. LOL.*

GIOCO FEDELTÀ

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Il dinamico duo ritorna con un gioco intrigante e ben fatto. Ambientato in una Shangai quanto mai cruda e realistica, nei panni di Lynch e accompagnati da Kane, dovrete vedervela con bande criminali e forze dell'ordine. Il "colpevole"? Lynch, ovviamente, che pare una calamita per i guai.
L'azione è spinta all'estremo anche grazie a uno stile grafico che enfatizza i momenti più concitati, la grafica è di ottimo livello e soprattutto l'IA è ben fatta: tutte cose che rendono Kane & Lynch 2 un gioco raccomandato agli appassionati del genere.
Halifax

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

A distanza di ben 12 anni, Zerg, Protoss e Terran tornano a scontrarsi. StarCraft II offre tutto quello che un RTS dovrebbe avere: un comparto tecnico pulito e funzionale, una giocabilità raffinatissima sia online, grazie a Battle.net, sia offline con una vastissima campagna single player... e poi c'è il carisma di StarCraft, rimasto del tutto immutato rispetto al precedente capitolo. Serve altro? Se la risposta è "sì", correte a leggere la nostra recensione!
Activision Blizzard

TEST DRIVE UNLIMITED 2

TDU2 ci porta alle Hawaii, ma tanto per rendere l'esperienza di gioco ancora più vasta e coinvolgente, è stata ricreata (fin nei minimi particolari) anche la fantastica isola di Ibiza. Il gioco prodotto da Namco Bandai è l'unico in grado di miscelare due generi apparentemente inconciliabili: corse e MMO. Tutto pare qui funzionare alla grande: il mondo persistente di TDU2 vi permetterà di cimentarvi in gare contro avversari umani in qualsiasi momento, creare gilde e anche scendere dalle auto per visitare i moltissimi concessionari presenti.
Con un ottimo il modello di guida e bellissimo da vedere, questo seguito di Test Drive Unlimited vi regalerà mesi di divertimento, anche grazie ai costanti aggiornamenti.
Namco Bandai

▲*Metal Slug: Death Defense si ispira a una delle serie arcade più amate di ogni tempo, e come loro si fa giocare con gran gusto dall'inizio alla fine! Dove? Ma nell'area Flash'n'Java, ovviamente!*

▲*Tra i download più meritevoli di attenzione di queste ultime settimane va senz'altro segnalato quello della versione dimostrativa di Kane & Lynch 2, disponibile anche per Xbox 360.*

Flash'n'Java, che spaziano dagli arcade ai picchiaduro, dai puzzle game ai platform, dai giochi di guida agli shooter horror. Ce n'è davvero per tutti i gusti, insomma! Ancora, i demo da scaricare segnalati nella sezione Download, e che permettono di provare in anteprima alcune delle novità della prossima stagione a costo zero.

Ancora, per gli appassionati di cinema c'è sempre l'appuntamento fisso con le recensioni dell'area Movie Machine, dove ogni settimana vengono segnalate le uscite sul grande schermo e per il mercato dell'home video.

Per questo mese è tutto, ci si becca online!

SPECIALE 3DS

Sul Nintendo 3DS le opinioni cominciano già a dividersi. Se all'E3 regnava un entusiasmo da ragazzini che scoprono per la prima volta il catalogo Postal Market, una volta tornati a casa si è potuto ragionarne a mente più lucida. Ad aiutare i poveri giornalisti costretti a questo inusitato e gravoso sforzo mentale è venuta in soccorso la stessa Nintendo, che ha organizzato una presentazione a Milano nel corso della quale poter mettere le mani pacioccose sulla console, in un ambiente più tranquillo, rilassato e meno caotico del centro congressi di Los Angeles.
Il risultato di questa "prova su strada" si è concretizzato in un lungo speciale a quattro mani firmato da me medesimo e da Ivan Conte, sotto forma di botta e risposta sulle impressioni derivanti dalle prime sperimentazioni con il 3D targato Nintendo, i titoli presentati, il design e l'ergonomia delle console... Insomma, un approfondimento da non lasciarsi scappare (così come gli gnocchi al radicchio del buffet, ma quella è un'altra storia...)!

VOCI DI CORRIDOIO

A cura di: Claudio "Keiser" Todeschini (keiser@sprea.it)

WARHAMMER 40K: SPACE MARINE ANCHE SU PC

Suppergiù un annetto fa, THQ e Relic Entertainment avevano annunciato Warhammer 40k: Space Marine, titolo d'azione in terza persona ambientato nell'universo fantasy di Games Workshop e previsto per il prossimo anno. Perché non ne abbiamo mai parlato? Perché l'annuncio era relativo solo alle versioni per Xbox 360 e PS3. Che delusione, per noi PC-isti... Una mossa che da Relic non ci saremmo mai aspettati... e infatti, ecco arrivare, seppure un po' in ritardo, la proverbiale marcia indietro: ricordandosi di quanto è "fedele" il pubblico PC, Relic si è messa al lavoro per portare il gioco anche sulla piattaforma Windows. In Space Marine calzeremo i pesanti stivaloni da battaglia di un soldato d'elite, geneticamente progettato per combattere ed equipaggiato con le armi e le corazze migliori, e che si troverà catapultato in una battaglia per la difesa di un avamposto della Imperial Forge contro l'invasione degli Ork.

GIOCHI SUPEREROICI IN ARRIVO!

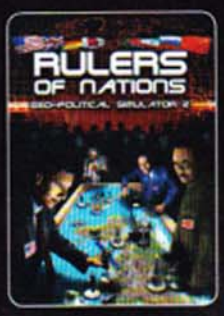
A fine luglio si è tenuta a San Diego la Comic-Con 2010, manifestazione dedicata al mondo del fumetto e che, da qualche anno, è l'occasione che molti publisher sfruttano per annunciare qualche titolo a tema con l'evento. Così ha fatto Warner Bros., che insieme a DC si occuperà di Green Lantern: Rise of the Manhunters, tie-in ufficiale del nuovo film di supereroi con protagonista Ryan "ho sposato Scarlett Johansson e sono moooolto felice" Reynolds nei panni di Hal Jordan/Lanterna Verde, previsto per la prossima estate. Sempre nel 2011 uscirà Thor, questa volta da Marvel Comics, con lo sconosciuto Chris Hemsworth nei panni della divinità supereroica, affiancato da Natalie Portman. Il gioco ufficiale sarà sviluppato da SEGA, che dopo i due Iron Man dovrà faticare non poco per convincerci a brandire la versione digitale del martello sacro del Dio del Tuono. La trama sarà scritta in collaborazione con Matt Fraction, che ha lavorato anche ai precedenti due Iron Man... Superuomo avvisato...

L'UNIVERSO DI DEAD SPACE SI ALLARGA

Mentre noi semplici giocatori attendiamo con ansia il prossimo 25 gennaio per poter mettere le mani sul secondo capitolo di Dead Space, Visceral Games ed Electronic Arts stanno lavorando a un paio di cosucce alquanto sfiziose che accompagneranno l'uscita del gioco e ne espanderanno l'universo.
Cominciamo con Dead Space Aftermath, un film d'animazione prodotto da Starz/Film Roman che racconta del disastro dell'Aegis VII e del perché il Governo abbia deciso di esporre un ignaro gruppo di persone agli effetti dei frammenti del Marchio.
La seconda novità si intitola invece Dead Space Salvage, graphic novel disegnata da Christopher Shy e pubblicata da IDW alla fine del 2010. Il fumetto racconterà la storia dei Magpies e del loro ritrovamento di una nave mineraria/estrattiva, la USG Ishimura, al cui interno cominciano intanto a rianimarsi i necromorfi...

È PIÙ FORTE OBAMA O BERLUSCONI?

Oppure meglio Medvedev? O magari la Merkel, che potrebbe riservare qualche sorpresa? Non stiamo parlando di un discutibile quanto intrigante picchiaduro, ma del seguito dello strategico Geo-Political Simulator, intitolato Rulers of Nations, che rispetto al predecessore introduce leader politici reali, con tanto di nomi e avatar. Le novità non si fermano qui, ovviamente: mosso dalla versione 2.0 del motore geo-politico di Eversim, RoN permetterà ai giocatori di affrontare i più complessi problemi di oggi, dalla crisi finanziaria degli USA alla guerra in Afghanistan, magari passando per il problema del riscaldamento globale. Il gioco contiene centonovantadue nazioni e ottomila città: ogni stato sarà caratterizzato da quattrocento "fattori chiave" (economia, energia, valuta, esercito ecc.) basati sui dati forniti da cinquanta organizzazioni internazionali, tra cui ONU, G20, NATO, NAFTA e OPEC.



RITORNA LA SQUADRA SPECIALE COBRA 11

I primi tre giochi ispirati alle gesta dei poliziotti della squadra di polizia tedesca trasmesse in Italia da Rai Due erano piuttosto "mosci", ancorché a loro modo divertenti e poco impegnativi. Difficile sperare in un enorme passo avanti, ma si sa quant'è coriacea la speranza...
Il prossimo inverno Synetic e dtp Entertainment faranno uscire Crash Time 4, sempre per PC e Xbox 360, la cui principale novità sarà l'atteso debutto delle gare online per otto giocatori. La software house tedesca ha inoltre ricreato fedelmente Colonia, in cui saranno ambientate tutte le missioni del gioco (basate su episodi già trasmessi della serie, e che ci vedranno alle prese con una banda che cerca di prendere il controllo della città): cento chilometri di strade e autostrade per otto km quadrati da girare in lungo e in largo, a bordo di quaranta veicoli differenti.

LE CRONACHE DEL GHIACCIO E DEL FUOCO DIVENTANO UN GIOCO

Cyanide Studio è una software house francese che probabilmente conoscete per il loro prodotto di punta, Pro Cycling Manager. Ultimamente i nostri amici transalpini hanno mostrato una certa passione per il fantasy, anche se in chiave sportiva, e da questo curioso connubio è nata l'ottima serie Blood Bowl. Sempre per rimanere in argomento, il suo prossimo lavoro si baserà sulla serie di romanzi fantasy A Song of Ice and Fire (Cronache del ghiaccio e del fuoco) di George R.R. Martin. A Game of Thrones: Genesis sarà un RTS fantasy nel quale il giocatore si troverà suo malgrado nel bel mezzo delle battaglie e degli intrighi di palazzo che lacerano le famiglie del Regno di Westeros. Il gameplay, piuttosto tradizionale, permetterà di optare per un approccio militare, economico oppure diplomatico.

IL MIO NOME È BOND, JAMES BO–CRZZZT!

Tutti quelli che si aspettavano di sentir pronunciare al cinema per l'ennesima volta la celeberrima frase dell'agente segreto con licenza di uccidere rimarranno delusi: causa problemi finanziari in casa MGM, il nuovo film con Daniel Craig ha salutato. Si è invece salvato dai "tagli" James Bond 007: Blood Stone, titolo in terza persona che Activision farà uscire in autunno su Xbox 360, PlayStation 3, PC e DS e che potrà contare sulle versioni digitali di Daniel Craig, Judi Dench e la nuova "Bond girl" Joss Stone, cantante inglese che scriverà anche una canzone inedita proprio per il gioco.

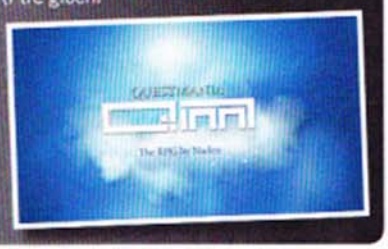
La storia è firmata dallo sceneggiatore Bruce Feirstein ed è coperta dal massimo riserbo, anche se sappiamo che sarà ambientata tra Atene, Istanbul, Monaco e Bangkok; per quel che riguarda il gameplay ci possiamo aspettare più o meno tutto quel che 007 ha sempre fatto fino a oggi: scontri a fuoco, missioni sotto copertura, combattimenti corpo a corpo e inseguimenti in auto a bordo della sua inseparabile Aston Martin. Il multiplayer offrirà invece una modalità per sedici giocatori che vedrà affrontarsi squadre di spie contro mercenari.

ATLUS E ACE TEAM PER ROCK OF AGES

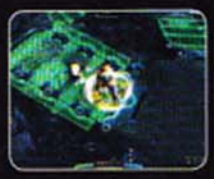
La software house cilena ACE Team si è fatta apprezzare lo scorso anno per il suo Zeno Clash, e non a caso è finita sotto l'ala protettrice di un publisher con i fiocchi come Atlus... Il loro nuovo progetto è altrettanto insolito e accattivante, almeno nelle premesse. Intitolato Rock of Ages, si svolge interamente lungo uno stretto sentiero di roccia sospeso, alle cui estremità si trovano due castelli. Durante il nostro turno, riprendendo il gameplay di un Marble Madness o uno Switchball qualsiasi, dovremo controllare un enorme masso di pietra rotolante, frantumare le difese nemiche e sfondare la porta del castello avversario. Quando toccherà all'avversario fare lo stesso, il nostro compito sarà fortificare la strada che porta alla nostra roccaforte, utilizzando oltre una trentina di diverse unità. RoA miscela strategia, tattica, elementi da tower defense, azione e un sacco di distruzione, con uno stile grafico originalissimo nel quale le unità sono sagome bidimensionali e le ambientazioni riprendono gli stilemi di gotico, rinascimento e romanticismo. Fantastico!

SCOPPIA LA NADEO-MANIA!

Credo che tutti conosciate la serie Trackmania di Nadeo, straordinario gioco di corse arcade fortemente orientato al multiplayer, con un potente editor che da anni consente a una community quantomai "dura" di sfornare in continuazione tracciati uno più bello dell'altro. Forte del suo successo (e c'è in cantiere anche TM2), Nadeo ha annunciato nientemeno che ShootMania e QuestMania, che cercheranno di infondere la filosofia di TrackMania negli sparatutto in soggettiva e nei giochi di ruolo. Un compito per nulla facile, ma del resto è la stessa cosa che ci siamo detti nove anni fa quando si cominciava a parlare del primo TM....
A gestire le creazioni degli utenti (i tre giochi condivideranno molti elementi dell'editor) e l'enorme community che dovrebbe nascere sarà un hub appositamente sviluppato, chiamato Mania Planet. Date di uscita ancora non ce ne sono, sappiamo solo che ShootMania entrerà in beta a inizio 2011.



WILL WRIGHT PASSA AL LATO OSCURO DELLE SPORE



Come rilanciare un titolo (una serie?) che, per quanto promettente e a suo modo geniale e innovativa, non ha sfondato nell'affollato mercato videoludico? Si prende un simulatore di vita "globale" come Spore, lo si avvolge in una coltre cupa e minacciosa, gli si regalano un po' di azione e combattimenti e si crea Darkspore, nuovo titolo action per PC e Mac in arrivo il prossimo anno. Il nostro compito sarà reclutare creature provenienti da tutta la galassia e costruire un esercito di "armi viventi" da scatenare contro le forze del male di Darkspore. Con il pratico editor di creature sarà possibile personalizzare al massimo le unità, accrescerne le abilità, dotarle di armature e arsenali in numero virtualmente infinito, sfruttando come base di partenza le tre classi e le cinque tipologie genetiche disponibili. A completare il quadro (decisamente più invitante dell'originale Spore, almeno per quel che mi riguarda) ci pensano una campagna da affrontare in single o in coop e un multiplayer con sfide all'interno di arene.

L'ANGOLO DELLA LETTURA

Sedetevi comodi nella poltrona "buona", appoggiate il bicchiere di brandy invecchiato sul tavolino, accanto alla lampada d'ottone e agli occhiali da lettura, perché nei prossimi mesi avrete parecchi libri da prendere in mano. Se vi piacciono i videogiochi, intendo. Pocket Star Books ha appena pubblicato Ghosts of Ascalon, romanzo ambientato nell'universo di Guild Wars e scritto dagli autori fantasy Matt Forbeck e Jeff Grubb, che si occuperà di colmare il vuoto tra il primo titolo di NCSoft e il seguito, separati da due secoli e mezzo. Sul sito guildwars2.com è possibile scaricare il primo capitolo. Cambiando completamente genere, Del Rey pubblicherà il prossimo anno Deus Ex: The Icarus Effect, scritto da James Swallow (Doctor Who, Warhammer 40K, Star Trek), un romanzo di cospirazioni e misteri che si fonderà con la trama del nuovo videogame della serie, Deus Ex: Human Revolution. Per chi invece adora l'universo di Mass Effect, dopo i primi tre romanzi firmati dallo sceneggiatore di Bioware Drew Karpyshyn, William C. Dietz (Halo: The Flood) scriverà il quarto libro, di cui non sappiamo ancora il titolo, ma che dovrebbe uscire all'inizio del 2011.

A cura di: Mario Baccigalupi Secondvariety@sprea.it

HAPPY BULLET

Armi e munizioni realistiche? Beh, le abbiamo viste in diversi videogame, ma mai nella misura di altri fantasiosi utilizzi, capaci di rendere belli e intelligenti persino i proiettili...

Come avrete capito dalla frase qui di fianco, in questo articolo non mi occuperò di questioni di balistica e altre complesse caratteristiche intorno all'uso delle armi. Questo perché, principalmente, non ho la competenza necessaria per avventurarmi in simili territori, pur mostrando agli occhi dei meno esperti in materia una sorprendente conoscenza su pistole, fucili semiautomatici e via dicendo: ricordo che a una cena attirai pure l'attenzione di un militare (credo fosse un finanziere), per le nozioni snocciolate da me e da un amico, altro accanito videogiocatore, in merito ad armi peraltro abusate nei titoli d'azione, come l'AK e le sue varianti. Queste conoscenze da "marine in poltrona", d'altronde, sono condivise da gran parte dei giocatori di FPS, con i brufoli o il mal di schiena a seconda dell'età, ma non possono essere paragonate all'esperienza di qualcuno che maneggia le armi per ragioni sportive o professionali, nemmeno quando ci si riferisce a meccanismi e proiettili modificati come quelli del Soft-Air. Prima di arrivare alle velleità simulative di alcuni videogiochi commerciali (pochi per la verità), però, gli sviluppatori sono passati attraverso limitazioni tecniche risolte solo con l'avvento degli engine fisici, per poi dimostrare ancora una volta, se mai ce ne fosse stato bisogno, che il mondo dei videogame è più interessato alla componente spettacolare del gesto armato, e poco importa se tale azione assomiglia al lancio di fuochi d'artificio con uno strano intento "agonistico". Chiaramente, in questo quadro trova spazio la necessaria distinzione tra "hit-scan" e "projectile weapon", ormai molto meno marcata: tali definizioni sono nate in modo spontaneo, a indicare i videogiochi dove il fuoco colpisce il nemico istantaneamente, come se una linea cancellasse ogni cosa lungo il suo tragitto (concetto perfettamente sublimato dall'instagib degli shooter online), e i titoli in

In fondo alla stanza c'è una manciata di soldati sovietici, ignari del fatto che ho messo le mani sul Cercatore. Poveracci...

L'USO LIBERO E DIVERTITO CHE RAVEN HA FATTO DELLE ARMI IN SINGULARITY CONTRIBUISCE A FARE DEL GIOCO UNA SORTA DI "CELEBRAZIONE" DEGLI FPS

Mi capita spesso di ricordare un videogioco del passato immaginandomelo visivamente più bello, come in un remake. È successo anche con Defender.

Non solo shooter, naturalmente: la possibilità di influenzare la traiettoria del tiro è data anche da varianti di Arkanoid, come Ricochet Infinity.

USIAMOLA QUESTA FISICA!

Quello del titolo potrebbe essere, in estrema sintesi, il principio dietro alla creazione del Gravity Gun di Half-Life 2. Nel 2004 il mondo dei videogame possedeva già motori fisici, ma mancava ancora un'idea in grado di mettere questa caratteristica al centro del gameplay, nelle meccaniche di un gioco d'azione. Per quel che concerne l'argomento del dossier, però, solo nelle fasi finali di HL2 lo strumento diventa letale come una vera arma, a prescindere da barili esplosivi e trovate dello stesso tipo. Successivamente, idee simili sono state applicate con diversi gradi di somiglianza all'originale GG: potremmo citare l'approccio piuttosto contenuto di Dead Space, oppure l'implementazione quasi identica del TMD (Time Manipulation Device) di Singularity, senza contare l'implementazione in "stile Portal" del tedesco Twin Sector. In quest'ultimo esempio, i guanti speciali "sdoppiano" le funzioni dell'arma cinetica di HL2, nel contesto di una struttura a stage con enigmi fisici e qualche scontro: lo stesso puzzle-game di Valve, d'altronde, sfrutta i portali per il teletrasporto anche con intenti offensivi, per far cadere il nemico meccanico in qualche trappola, come in un assaggio di quello che potremo incontrare in HL2: Episode 3, del quale non si sa più nulla da un bel pezzo. Che Valve stia aspettando la fine della crisi economica?

Nessuno in vista: a volte il Redemeer, magari conteso per mezza partita agli altri giocatori, finisce con un gigantesco ma inutile boom.

Negli shooter spaziali degli anni '90 il concetto di "projectile weapon" non deve nemmeno essere spiegato.

IL REDIMEER DI UT È FORSE L'UNICO ESEMPIO DI PROIETTILE TELEGUIDATO APPLICATO ALLE LOGICHE MULTIPLAYER, CHE PER LORO NATURA DEVONO MANTENERE IL RISPETTO ASSOLUTO DEL TEMPO REALE

L'uso dell'M56 "Smartgun" è facilitato da servo-meccanismi, ma non nella misura mostrata nei videogiochi di Aliens Vs Predator.

Questa è la projectile weapon più potente e strampalata della storia, oltre che una delle più divertenti da usare: ecco a voi il cannone di Serious Sam!

cui il "lag" necessario a colpire l'obiettivo diventa parte integrante del gameplay, proprio come in Space Invaders e Galaga (divisi da tre anni di evoluzione grafica, ma contemporaneamente presenti nel bar sotto casa mia). Tuttavia, è dall'incrociarsi di queste semplici impostazioni che sono nate le più disparate varianti del concetto di shooter, e non solo per il progressivo avvicinarsi a uno svolgimento quantomeno plausibile delle sparatorie. Il laser di Defender, per fare un altro esempio a me caro, era abbastanza veloce da creare un fascio di proiettili che, pur non essendo hit-scan, liberava con grande efficacia il cielo dai nemici, in sintonia con la necessità di muoversi a grande velocità lungo lo scenario a scorrimento. In questo caso, come in molti altri (l'eco di Tempest, d'altronde, è arrivato anche ai tempi nostri), è difficile persino capire quale componente sia intervenuta prima, tra le ragioni del gameplay e gli intenti coreografici, ed è più logico pensare che nella testa di uno sviluppatore, che poi è la stessa di un giocatore appassionato, queste intuizioni convivano nel medesimo istante, senza grossi problemi.

LE ORIGINI DELLA SINGOLARITÀ

Deve essere brutto prestare il servizio militare a Katorga 12: ti dicono che c'è un nemico, al di là di una stanza e un intero salone, e tu te ne vai serenamente a uccidere il malcapitato insieme a 20 compagni, schierati davanti a te, finché da dietro un angolo ti sembra veder spuntare un proiettile e... e nulla, la storia del soldato finisce qui. Il povero marmittone sovietico ha incontrato nel 1955 la potenza del "Cercatore" e dei suoi proiettili arricchiti dall'E-99, capaci di muoversi in un tempo dilatato agli ordini del tiratore. Quest'ultimo dettaglio non ha alcun senso, nemmeno nel plot di Singularity, ma in sede di recensione abbiamo già detto che può andar bene anche così: la totalità delle armi dello sparatutto di Raven, a eccezione del guanto in modalità quadridimensionale, risponde a modelli già visti in altri titoli, e nemmeno una volta sola, ma l'uso divertito e libero che ne hanno fatto gli sviluppatori contribuisce a fare del gioco una sorta di "celebrazione". Questa volta, però, ad essere omaggiate non sono le meccaniche dei videogiochi retrò, bensì i cliché e i meccanismi dei "moderni" FPS, che pure qualche annetto sulle spalle cominciano ad averlo. E non parlo tanto del bullet time con il "normale" fucile da cecchino, comunque divertente nella sua semplice impostazione hit-scan, quanto del peculiare fucile, descritto a inizio paragrafo, e di un altro gingillo presente nello stesso gioco: l'esagerata efficacia del Cercatore è il motivo per cui in Singularity l'arma è presente solo in una manciata di sequenze, ma anche la modalità alternativa del lanciagranate presenta bombe che possono essere guidate dal PG, facendole rotolare a destinazione. Alla fine, l'idea che il giocatore possa influenzare la linea del colpo è presente anche in rievocazioni "d'epoca", ad esempio in alcune varianti di Araknoid, ma nel contesto dei moderni action tridimensionali la caratteristica ha guadagnato una serie infinita di opportunità, insieme a problematiche nuove nei meccanismi di gioco e nelle soluzioni tecniche: il Redemeer dei vari Unreal Tournament è forse l'unico esempio di questo tipo ad essere stato applicato nelle logiche delle competizioni online, che per loro natura devono mantenere come punto di riferimento assoluto il real time; ciò significa, nel caso specifico, un missile direttamente pilotabile in prima persona, che presenta il limite maggiore (anche sul piano visivo) nell'artificiosa lentezza della sua propulsione, mentre vi dirigete sul numero più cospicuo di nemici che riuscite a individuare. La violenza della deflagrazione, che non lascia spazio alla sopravvivenza per decine di metri virtuali, è in effetti necessaria a compensare il pachidermico movimento del razzo, con cui è praticamente impossibile centrare i mezzi più veloci, rendendo consigliabile un uso dell'espediente a fini tattici. Un problema del genere non si presenta nel-

l'arma "definitiva" di Singularity, con il suo calibratissimo rallentatore, e per motivi simili nemmeno nella lama volante di Dark Sector, ideata dai canadesi di Digital Extreme: non a caso, il team ha avuto un ruolo attivo nello sviluppo della serie Unreal, con particolare riferimento alle incarnazioni in multiplayer (fatta eccezione per UT3), e la sua esperienza è stata richiesta anche da 2K Games per inscenare nelle arene online il celebre capodanno di BioShock 2, così da bilanciare in modo appropriato l'uso delle armi e dei plasmidi. Sia come sia, lo "shuriken" gigante di Dark Sector ha probabilmente influenzato il volo del Batarang in Batman: Arkham Asylum, dotato di un funzionamento simile e di un'analoga spiegazione in backgound: la lama, inquadrata da dietro in slow motion, è comandata in remoto da un'interfaccia sulla tuta del protagonista, ed è capace di movimenti meno duttili e precisi rispetto a quanto visto nel Cercatore di Singularity, dove il divertimento sta proprio nel decidere, lungo gli ultimi metri, quale parte del corpo staccare al malcapitato.
Qualunque sia il bilanciamento fra puro spettacolo e sfida del gameplay, le armi a cui abbiamo appena fatto riferimento possono essere usate attivamente solo dai giocatori, per motivi lapalissiani (tra le altre cose, non ho mai visto usare un Redemeer da un bot, ma potrei anche sbagliarmi), mentre la stessa cosa non si può dire per missili a ricerca e altri armamenti basati su simili presupposti. Non è detto, però, che gli algoritmi applicati al comportamento dei "proiettili intelligenti" si fermino alla mera rappresentazione della guerra in senso realistico (e anche quando lo fanno è difficile che l'intento arrivi a un livello simulativo): armati di uno spirito vicino a quello dei pionieri dell'epoca arcade, ad esempio, i Croteam hanno inserito nel loro Serious Sam semplicissime IA per guidare il volo delle palle incandescenti (quelle rosse e verdi, per intenderci), lanciate da bestiacce in posizione statica come vere e proprie torrette, in modo che il proiettile cominci a girare intorno a Sam in una danza "spiral-sinusoidale" (cioè, avete capito no?), fino a quando non incoccia un ostacolo o il faccione del nostro l'indomito eroe (sempre che il proiettile non sia esploso autonomamente, prima di riuscirci). E poi, naturalmente, gli stessi nemici di Sam si comportano da vere e proprie armi ambulanti, nemmeno troppo evolute, andando alla ricerca del bersaglio senza grosse consapevolezze su ostacoli e struttura dello scenario, simili a missili a ricerca di calore che conoscono una sola temperatura da seguire, quella di Sam.

BACKGROUND DI UN PROIETTILE

Difficilmente i videogiochi riescono a superare i film e i romanzi in termini di approfondimento, soprattutto su plot e personaggi (anche se ne sarebbero capaci), ma in compenso possono fornire dettagli aggiuntivi sul particolare universo ideato nell'opera, anche in termini di armi ed equipaggiamento, oppure piegare alle proprie esigenze il funzionamento degli strumenti visti nell'originale. I videogiochi di Aliens Vs Predator sono l'esempio più facile e "disimpegnato" che mi viene in mente, visto che nel corso nella serie sono apparsi diversi gingilli avulsi dai film e dagli approfondimenti degli appassionati (impressionanti, in questo caso, forse per il forte appeal militare della serie), come lo sniper-rifle dell'ultimo episodio o il "disperso" gatling di AVP2. In effetti, pur richiamando la fittizia XM214 Minigun del primo Predator, la mitragliatrice a canne rotanti risulta un po' retrò se confrontata con la devastante M56, capace di paragonabile potenza ma anche di avveniristiche feature per l'inquadramento selettivo del bersaglio. In questo caso, il meccanismo di puntamento è ispirato al concetto di "smartgun", con il quale si indicano i sistemi concepiti per ridurre i fenomeni di friendly-fire: rispetto all'idea del "semplice" head-tracking, tecnicamente possibile anche al giorno d'oggi (ma, evidentemente, meno utile di quanto si possa pensare), i bersagli vengono selezionati dall'M56 attraverso un complesso sistema di IA e sensori, sulla base di fattori come la velocità e la morfologia degli esseri visualizzati sull'HMS (Head Mounted

La potenza delle armi di Zeno Clash è "smorzata" per dar modo al nemico di reagire, disarmandoci con calci e pugni.

PUR RICHIAMANDO L'XM214 MINIGUN DEL PRIMO PREDATOR, LA MITRAGLIATRICE A CANNE ROTANTI DI AVP 2 RISULTA UN PO' RETRÒ SE CONFRONTATA CON IL DEVASTANTE M56 "SMARTGUN"

La lama di Dark Sector è la meno incisiva sul piano estetico, rispetto alle successive implementazioni di "proiettili" guidati dal giocatore.

Nel romanzo di Metro 2033 possedere un'arma potente e accessoriata è motivo di rispettabilità e segno di una vita avventurosa.

In un certo senso, il bullet time porta le armi con traiettoria hit-scan sul piano delle projectile weapon. O qualcosa del genere...

IN METRO 2033 SI PUÒ PARLARE COMPIUTAMENTE DI "REALISMO FANTASTICO". PROPRIO PERCHÉ SI È CERCATO DI MANTENERE IN EQUILIBRIO SPETTACOLARITÀ DELL'AZIONE E COERENZA AL CONTESTO

Alcune armi di Metro 2033 sono studiate meglio di altre, ma in generale il livello è alto, sia nel design sia nel funzionamento.

Con buona probabilità, le dinamiche di Bullet Storm avranno molto a che fare con la materia di quest'articolo. I dettagli, però, sono ancora pochi.

Questo è il caso in cui una palla infuocata è molto più intelligente di chi l'ha lanciata...

Sight), con il supporto di ulteriori meccanismi per rendere l'arma stabile e indirizzarne il fuoco. Almeno per una volta, dunque, nei videogame sono andati smarriti alcuni particolari, come lo switch tra gli obiettivi e l'effettivo redirezionamento dell'arma, anche se nessuno impedisce di sfruttare ulteriormente il marchio per qualcosa che si avvicini, finalmente, a un FPS tattico ambientato fra primordiali bestie aliene. È interessante notare, inoltre, come l'idea delle smartgun sia stata generata, insieme ad altri particolari sui marine della USMC, da un caposaldo della letteratura fantascientifica come Starship Troopers, insieme agli esoscheletri potenziati che così tanta fortuna hanno avuto in prodotti moderni di vario genere.

Più complesse, invece, si sono rivelate le soluzioni dei 4AGames per il loro "on the road" sotterraneo: in Metro 2033 si può parlare compiutamente di "realismo fantastico", proprio perché si è cercato di mantenere in equilibrio spettacolarità dell'azione e coerenza al contesto, anche in merito alle risorse in mano ai moscoviti nel loro futuro post-nucleare. In questo senso, il romanzo parla apertamente della gran quantità di armi e munizioni stipate sotto la metropolitana: alcune di queste sono state portate dagli "stalker", dopo coraggiose esplorazioni della superficie, ma in altri casi gli strumenti sono stati reinventati o totalmente ideati dai sopravvissuti, come il gigantesco lanciafiamme presente in entrambe le incarnazioni di M2033. Accanto ad armi lucide e piene di accessori, che nel romanzo sono motivo di rispettabilità e segno di una vita avventurosa, nel gioco fanno mostra di sé varianti che consentono, in carenza di proiettili veri, di sparare semplici freccette e pallini di metallo. Il sistema scelto è quello dell'aria compressa, che va a modificare i meccanismi in modo simile a quanto avviene con le armi del softair, anche se la base rimane quella dei normali modelli di pistole e fucili. Per imprimere ai colpi una potenza sicuramente mortale, inoltre, è possibile agire sulla pressione presente nell'apposita camera, operazione che non permette comunque al proiettile di seguire traiettorie troppo diritte e quindi innaturali. La linea di tiro segue una parabola discendente, la cui minima intensità ci impone comunque di mirare un poco più in alto dalle lunghe distanze, come avviene nella realtà e in altri videogiochi: nell'ambito della fantascienza, la stessa caratteristica si è vista in S.T.A.L.K.E.R., altro maestro di verosimiglianza sci-fi, e non staremo qui a ripetere i motivi per cui una tale affinità non possa essere considerata una coincidenza, al di là dell'ottimo valore qualitativo di entrambe le produzioni.

A un principio simile, pur se opportunamente semplificato, potrebbero ispirarsi le armi viste nel mai troppo lodato Zeno Clash: il condizionale è d'obbligo perché, al di là dei meccanismi ben "animati" durante le ricariche, non viene mai spiegato il reale funzionamento di questi manufatti, a parte l'evidente logica dietro alla balestra. La potenza di queste armi, d'altronde, è piuttosto contenuta per consentire al gameplay di valorizzare la caratteristica di punta del gioco, che resta l'innovativo sistema per il combattimento a corto raggio, in un contesto così selvaggiamente anarcoide da legittimare qualsiasi invenzione. E non è un caso se abbiamo scelto di nominare il gioco di Ace Team in chiusura di dossier: ci siamo divertiti parecchio a sparare, lungo le nostre carriere di videogiocatori, ma qualche ariosa variante non farebbe male ogni tanto. E la possibilità di prendere a sganassoni il nemico, oppure di falciarlo con una spazzata in corsa come in Mirror's Edge, mi sembra un ottimo inizio. Buoni "ratatat" e "budda budda" a tutti. ■

TMB's Intro

A cura di: Mirko "TMB" Marangon (tmb@sprea.it)

TERMOMETRO DELL'HYPE

1 **CALL OF DUTY BLACK OPS**
L'APPUNTAMENTO PIÙ ATTESO DAI FAN DEGLI FPS.

2 **DIABLO III**
IL RITORNO DI UN GIOCO CHE HA INVENTATO UN GENERE.

3 **CRYSIS 2**
UN ENGINE MOSTRUOSO, UN GIOCO TUTTO DA SCOPRIRE.

4 **MAFIA II**
IL SEGUITO DI UNO DEI GIOCHI PIÙ APPASSIONANTI DI SEMPRE!

5 **WITCHER 2**
UN ACTION RPG CHE NON HA BISOGNO DI PRESENTAZIONI.

6 **FIFA 11**
FINALMENTE LO STESSO FIFA DELLE VERSIONI CONSOLE.

7 **MEDAL OF HONOR**
EA VUOLE FARE LA GUERRA A COD. CI RIUSCIRÀ?

8 **RAGE**
ID SOFTWARE PROVA IL POSTATOMICO!

9 **CIVILIZATION V**
TORNA IL PAPÀ DI TUTTI GLI STRATEGICI E ORA HA GLI ESAGONI!

10 **ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD**
EZIO AUDITORE SI PREPARA A CONQUISTARE ROMA!

LISTA DELLA SPESA

Kane & Lynch 2: Dog Days	27/08/2010	Square Enix
Mafia II	27/08/2010	2K Games
Shrek e Vissero Felici e Contenti	27/08/2010	Activision
R.U.S.E.	17/09/2010	Ubisoft
Test Drive Unlimited 2	23/09/2010	Atari
Darksiders Hellbook Edition	24/09/2010	THQ
F1 2010	24/09/2010	Codemasters
Lost Horizon	24/09/2010	Deep Silver
Pole Position 2010	24/09/2010	Kalypso
Sid Meier's Civilization V	24/09/2010	2K Games
The Sims 3 Fast Lane Stuff	10/09/2010	EA Games
15 Days	settembre 2010	Adventure Productions
Blood Bowl Legendary Edition	settembre 2010	Focus Home
Rhem 4	settembre 2010	Adventure Productions
Simon the Sorcerer 5	settembre 2010	Adventure Productions
Alternativa	ottobre 2010	Adventure Productions
Everlight	ottobre 2010	Adventure Productions
FIFA 11	01/10/2010	EA Sports
WRC World Rally Championship	08/10/2010	Black Bean Games
Medal of Honor	15/10/2010	EA Games
Fallout: New Vegas	21/10/2010	Warner Bros.
Fallout: New Vegas Collector's Edition	21/10/2010	Warner Bros.
Star Wars Il Potere della Forza II	29/10/2010	LucasArts
Call of Duty: Black Ops	09/11/2010	Activision
Bulletstorm	novembre 2010	EA Games
Halloween Night	novembre 2010	Focus Home
Harry Potter e i Doni della Morte – Parte 1	novembre 2010	EA Games

TGM TOP TITLE

Abbiamo preso in considerazione solamente i titoli recensiti dopo l'entrata in vigore del nuovo sistema di valutazione. Non stupitevi, quindi, se trovate prodotti particolarmente datati

1 - GTA: SAN ANDREAS	TGM 197	97
2 - HALF-LIFE 2	TGM 190	96
2 - BIOSHOCK 2	TGM 257	96
4 - STARCRAFT II	TGM 264	95
4 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
4 - EMPIRE: TOTAL WAR	TGM 246	95
7 - COMPANY OF HEROES	TGM 213	94
7 - CoD: MODERN WARFARE 2	TGM 255	94
7 - BATTLEFIELD - BAD COMPANY 2	TGM 258	94
7 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER	TGM 217	94
7 - FAR CRY 2	TGM 241	94
7 - BIOSHOCK	TGM 226	94
7 - WORLD OF WARCRAFT	TGM 192	94
7 - DRAGON AGE: ORIGINS	TGM 254	94

RITTI COME FUSI, COL PETTO IN FUORI E LA PANCIA INDENTRO (LOL), ABBIAMO PORTATO ANCHE QUESTO NUMERO IN PORTO.

Dove lavoro io è pieno di gente che non ci sta più tanto con la testa. Per dire, il nostro prode grafico si è convinto di essere Russell Crowe nel Gladiatore, tanto da urlare "testuggine!!!" nei momenti più improbabili, ma non è niente paragonato a quell'altro matto davanti a me (che impagina una rivista immorale), che ascolta la hardcore-gabber a un volume in grado di polverizzare i timpani persino di un vecchio metallaro come il sottoscritto. Ma del resto la vita sarebbe altrimenti troppo noiosa e poi c'è sempre l'elettrocuzione per i momenti più drammatici.
Passiamo comunque alle cose serie, disquisendo su cosa hanno ricavato con le loro sapienti manine redattori e collaboratori vari. Prima di tutto, infischiandocene delle convenzioni internazionali, abbiamo spedito Elvin a Parigi per vedere **Final Fantasy XIV**, che è il seguito di **Final Fantasy XI**. Se non sapete cosa diavolo sia successo ai due capitoli in mezzo e a quelli antecedenti, leggetevi le quattro pagine di reportage e abbeveratevi alla fonte della sapienza. Poi chiedetevi come mai a 16 anni siete ancora in terza media come la tizia del "calippo e 'na bira".
Capita poi che subito dopo ci sia un altro MMORPG, un certo **Cataclysm**, che pare sia un'espansione per un tal World of Warcraft. Ovviamente sono due facciate molto fanboyose che faranno arrabbiare i nostri amici del forum, ma non si può parlare di quel gioco lì senza amarlo davvero, diciamocelo.
Sempre in tema di Blizzard, siamo stati talmente folli da affidare la recensione del gioco più atteso di tutti i tempi (Duke Nukem Forever a parte) al prode Nikazzi. A lui **StarCraft II – Wings of Liberty** è piaciuto e pure tanto, ma c'erano davvero pochi dubbi in merito.
E se dopo sei pagine di Protoss, Terran e Zerg avete solo voglia di imbracciare un mitra e far fuori tutti, sparatevi (ehm) la megarecensione di **Kane & Lynch 2: Dog Days**, ricamata con passione certosina dal Raffo e da questo qua che sta schiacciando tasti a caso da qualche minuto (è TMB, che parla di sé in terza persona. ndToSo). Non troverete un articolo migliore in tutto il mondo, quindi smettetela di fare confronti su Metacritic.
Sì ok, c'è anche Mafia II, ci mancherebbe altro; il Lorenzetti, da grande fan del primo episodio, ha preteso di mettere mano sul codice PC, lungamente atteso e in grado di soddisfare ampiamente le aspettative. Proprio l'opposto di All Points Bulletin, che doveva essere il MMO "fine di mondo" e invece si è rivelato una solenne delusione. Potete comunque consolarvi con le preview di FIFA 11, dato che per la prima volta EA ha deciso di usare il codice delle edizioni console... e non stiamo parlando di PlayStation 2 e GameCube. Meglio tardi che mai, anzi, ora è proprio tardi, quindi tanti saluti e alla prossima puntata.

Buona lettura,
Mirko "TMB" Marangon
(tmb@sprea.it)

COSA ABBIAMO FATTO TUTTO IL TEMPO?

Qui sotto trovate il riassunto di quello che abbiamo fatto nei giorni che ci hanno accompagnato alla chiusura del numero.

DAVIDE "ToSo" TOSINI

Ha passato un'intera giornata all'Apple Store di Carugate il giorno del lancio di iPhone 4, additando tutti quelli che facevano a botte per comprarne uno ed esclamando "AAAH-AAAH!".

RAFFAELE "RAFFO" SOGNI

Il TMB se lo è dovuto sorbire per giorni e giorni come compagno di merende in Kane & Lynch 2. Alla fine entrambi si sono fin troppo immedesimati e i risultati li potrete vedere nella recensione.

MIRKO "TMB" MARANGON

Ha deciso di aiutare l'industria automobilistica francese devolvendo la bellezza di 700 e passa euro alla Renault. E meno male che il GPL ti fa risparmiare un sacco di soldi...

NICOLO "HONTO" DIGIUNI

È tornato dal viaggio in Grecia con un'icona di San Giorgio e il drago, convinto di essere in una qualche sorta di missione divina atta a salvarci dai nostri peccati. Troppo sole su quella crapa pelata.

IVAN "KIKKO" CONTE

Ha addotto ogni scusa possibile e immaginabile pur di non lavorare a questo numero di TGM, tipo fare la coast-2-coast fra Liguria e Veneto per accontentare l'esigente famigliola.

CLAUDIO "KEISER" TODESCHINI

Si raccontano strane storie su questo individuo, ma i più lo ricordano come un simpatico omaccione dalle vestigia assai ridicole. Se lo vedete in giro, chiamate l'apposito numero verde.

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

da 80 a 84

da 85 a 89

da 90 a 94

da 95 a 100

Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

Il "Computer della Morte™" redazionale sul quale vengono effettuati diversi nostri test è il GameCast Core Duo Extreme, di BVM Computer s.r.l. di Trezzano sul Naviglio (02. 4456889). Di seguito trovate la configurazione del mostro: CPU Intel Core 2 Extreme X6800, Motherboard Intel D975XBX, 2 ATi Radeon X1900 in crossfire, 1 GB DDR2/533 Kingston HyperX, 2 HDD SATA-II 160 GB.

A CURA DI: Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

SVILUPPATORE: Square Enix - **PUBLISHER:** Square Enix
DISTRIBUTORE: Square Enix - **USCITA:** 22 Settembre 2010 - **SITO:** www.square-enix.com

FINAL FANTASY XIV

Tutti insieme appassionatamente. E non è una commedia musicale.

A Parigi siamo stati accolti da Hiromichi Tanaka in persona. Il numero di segretarie al suo seguito ha dell'imbarazzante.

Ci sono cose nella vita di cui per me è difficile dubitare: le donne, i soldi e i gusti dei giocatori di MMO appartenenti a una precisa area geografica. In questo caso, le suddivisioni sono ormai definite da qualche anno e vedono opporsi due scuole di pensiero ben precise. Europei e americani si concentrano sulla varietà di contenuti che permettono a PvP e PvE di offrire, a seconda del gioco in questione, mesi e mesi di divertimento. Quando la proposta arriva dall'Oriente, in particolare dalla Corea e dalla Cina, il sospetto che in genere attanaglia chi è cresciuto a pane e World of Warcraft è sempre lo stesso: sarà la solita festa dedicata al grinding? Nel 90% dei casi la risposta è praticamente quasi sempre scontata. E se stavolta la novità arrivasse dal Giappone?

Il game design è come sempre d'altissimo livello.

FINAL FANTASY XIV SARÀ UN TITOLO ASSOLUTAMENTE RIVOLUZIONARIO DAL PUNTO DI VISTA TECNICO E CONCETTUALE

I NUOVI REIETTI

Bella domanda, soprattutto se stiamo parlando del seguito ufficiale di un titolo che, a suo modo, ha fatto la storia degli RPG su console, quel Final Fantasy XI che a fine 2004 venne schiacciato dallo strepitoso successo di Blizzard. Sette anni dopo, Square Enix ci riprova cercando di imparare dai propri errori per arrivare a proporre un titolo di qualità, capace di prendere il meglio da due comunità molto diverse e fonderlo in un unico approccio al concetto di MMO. Non ci sono dubbi sul fatto che Final Fantasy XIV sarà un titolo assolutamente rivoluzionario dal punto di vista tecnico e concettuale: non tanto per le qualità estetiche, cui abbiamo dedicato un apposito box, quanto per la decisione di percorrere la pericolosa strada del gioco multipiattaforma capace di far incontrare due comunità molto diverse come sono quella PC e quella PlayStation 3. Avete capito bene: autenticandovi con il vostro account sui server di Square Enix, avrete la

Le creature più toste possono essere affrontate solo in compagnia di un party ben attrezzato allo scopo.

Commento

Final Fantasy XIV non sarà un MMO per patiti del farming o per i maniaci delle instance da tre ore affrontabili solo con la combinazione perfetta di classi e giocatori. Sarà l'ideale prosecuzione di Final Fantasy XI, di cui eredita gli aspetti più importanti, rielaborandoli in versione semplificata. La vera novità riguarda la fattibilità del crossplatform tra PC e console, che potrebbe rappresentare, in caso di successo, un nuovo punto di partenza per un genere da sempre ritenuto di esclusiva pertinenza delle nostre macchine da gioco. E in caso di fallimento?

Pro: Stupendo da vedere
Facile da prendere in mano

Contro: Europei e giapponesi sullo stesso server?
PvP poco sviluppato

Giudizio

AVRETE LA POSSIBILITÀ DI FARE COMUNELLA CON QUALCHE CENTINAIO DI MIGLIAIA DI APPASSIONATI, CON L'UNICA DIFFERENZA CHE LORO GIOCHERANNO CON UN PAD SU PLAYSTATION 3

PO' ESSE FERO O PO' ESSE PIUMA...

Anche se le professioni sono solo quattro, si tratta in realtà di due facce della stessa medaglia che, per esigenze di semplificazione, gli sviluppatori di Square Enix hanno deciso di perfezionare permettendo al giocatore di scegliere tra il combattimento o l'aspetto economico del gioco in base all'azione che sta compiendo e non alla selezione a monte di una professione specifica. In realtà, armi e magia soddisfano le necessità del combattimento con una varietà di mosse e incantesimi che in solitario possono sostituirsi gli uni agli altri, mentre in party richiedono il mix di più giocatori, soprattutto quando si combatte contro creature elementali. Le abilità di raccolta e di crafting sono invece strettamente correlate e le prime sono chiaramente propedeutiche alle seconde. Mancano le skill di cura, che sono state inglobate negli strumenti e nelle abilità magiche.

Il sistema di combattimento è piuttosto semplice: aggancio automatico del mob.....

... e giù legnate selezionando l'abilità giusta finché l'avversario non tira le cuoia.

possibilità di fare comunella con qualche centinaio di migliaia di appassionati come voi, che magari stanno cimentandosi nella vostra stessa avventura con un pad e una PS3 di fronte. Sorpresi? Anche noi, e non poco, visti gli anni trascorsi a contemplare l'apparente inconciliabilità di due mondi tanto diversi per gusti e capacità di interpretare al meglio le potenzialità di un prodotto complesso come un MMO. Stavolta, fatte salve sorprese dell'ultim'ora, i reietti saranno gli utenti Xbox 360, per i quali era già in cantiere una versione del gioco ma che non potranno unirsi alla festa a causa di beghe contrattuali tra Square Enix e Microsoft relative alla struttura del servizio Live.

PROMISCUITÀ LUDICA

I benefici di una simile promiscuità ludica non hanno mancato di suscitare qualche dubbio tra i membri della stampa specializzata giunti in un hotel di Parigi per una prova su strada del gioco. I vantaggi di gestire un'unica comunità, eventi e nuovi contenuti verranno compensati dalle eventuali differenze del sistema di controllo che, in teoria, potrebbero favorire l'utenza PC? Square Enix è fiduciosa che la convivenza forzata sarà positiva e farà da battistrada per altri MMO in futuro. I motivi di tanto ottimismo siamo riusciti a intravederli anche noi nel momento in cui abbiamo potuto mettere mano alla versione del gioco PC, ma con la possibilità di usare, a scelta, pad o mouse e tastiera. Nel giro di pochi secondi le nostre aspettative sono state confermate: FFXIV non sarà un MMO per giocatori hardcore in cui lo studio dell'instance, l'affinamento della coordinazione tra personaggi e la capacità di destreggiarsi attraverso decine di icone a schermo per selezionare l'abilità giusta faranno la differenza tra la vita e la morte. Sul tipo di clientela cui si rivolgerà questo gioco è stato molto chiaro anche Hiromichi Tanaka, Senior Vice President di Square Enix: quest e instance difficilmente richiederanno più di un'ora di tempo per essere portate a termine, sia che si tratti di missioni da svolgere in solitario o di sfide organizzate pensate per party da sei giocatori chiamati a cooperare all'aperto o in dungeon sotterranei. Inoltre, il PvP non sarà libero, ma relegato in arene specifiche in cui i giocatori potranno impegnare i propri personaggi in tornei classificati tra utenti di abilità simile. Le linee guida dello sviluppo sono quindi molto chiare: realizzare un MMO più concentrato sulla qualità di trama e contenuti (anche se con un gameplay frammentato in termini di "tempistiche") più che sulla contrapposizione dei giocatori tra loro.

ABILE DI NASCITA

Giunti a questo punto dell'anteprima vi sarete già fatti un'idea abbastanza precisa di come Final

La taverna è stato il nostro punto di partenza per le prime quest...

... tutte abilmente stilizzate in carte finemente decorate che sintetizzano obiettivi e livello di difficoltà. I tocchi di classe, tipici di Square Enix, si sprecano.

Fantasy XIV vorrà proporsi al grande pubblico. Immediato e user friendly, nelle intenzioni dello sviluppatore giapponese FF dovrà essere il prototipo del MMO in grado di solleticare la fantasia dei giocatori casual ma anche la voglia di sfida di chi desidera qualcosa di più di un semplice punta e clicca. Il sistema di combattimento, strettamente legato alla creazione del personaggio, la dice lunga sul desiderio di Square Enix di proporre qualcosa di nuovo a riguardo. Nello specifico, dopo aver creato e personalizzato il nostro alter ego, scelto tra le cinque razze presenti nell'originale Final Fantasy XI, è stato possibile entrare subito in azione in una serie di semplici quest nei dintorni di Linsa Lominsa, una delle tre città che fungeranno da punto di partenza per le nostre avventure. Dopo un paio d'ore di spadate, palle di fuoco, ricerca di materiali e svariati litri di sudore versati nelle fucine del gioco, abbiamo finalmente compreso cosa intendeva Square Enix quando definiva questo gioco come un MMO privo di classi. Oltre ai tratti caratteristici dei personaggi, è possibile scegliere una specializzazione di massima scelta tra combattente, mago, ricercatore e fabbro. Questo tuttavia non significa che le altre tre professioni non saranno praticabili visto che in ogni momento potremo passare dalla spada al bastone magico, dal monocolo per piante medicinali al martello da fabbro.
Chiaramente, la classe di partenza segnerà un gruppo di abilità in cui "per nascita" saremo mediamente più efficienti rispetto alle altre: tuttavia, con il tempo e la pratica, potremo diventare anche fabbri, cercatori o maghi di buona qualità. Le abilità non potranno essere fatte crescere all'infinito semplicemente accumulando ore di gioco ma si dovrà bilanciarle gestendo un limite massimo di punti, privilegiandone alcune a discapito di altre; la natura tuttofare dei vari personaggi sarà tuttavia garantita. Questo andrà a vantaggio di chi preferisce (o è costretto) a far crescere il proprio avatar tutto da solo piuttosto che dipendere da un party di difficile organizzazione. Per le situazioni più complesse, l'impressione è che occorrerà mettere insieme più gruppi (al massimo tre, che andranno a formare un'alleanza da diciotto giocatori). Un compromesso interessante, la cui efficienza è tuttavia tutta da dimostrare, soprattutto in relazione alla presenza di contenuti in grado di garantire il divertimento al lungo termine.

Non mancano le vecchie conoscenze degli appassionati della saga di Final Fantasy.

La cura per i dettagli di abiti e volti non ha precedenti nel mondo dei MMO.

OLTRE AI TRATTI CARATTERISTICI DEI PERSONAGGI, È POSSIBILE SCEGLIERE UNA SPECIALIZZAZIONE IN LINEA DI MASSIMA TRA COMBATTENTE, MAGO, RICERCATORE E FABBRO

I pirati saranno i protagonisti del nostro primo incontro. Non sempre sono gente di malaffare!

ALL'AVVENTURA

Proprio l'aspetto "avventuroso" è quello che ci ha lasciato le maggiori perplessità, soprattutto per quanto riguarda qualità e varietà delle quest proposte. Non tanto per i punti di forza intrinseci del gioco, quanto per il fatto che l'area di test approntata per la prova su strada ci ha permesso di esplorare solo i dintorni di Linsa Lominsa. Per capirci, oltre alla visita della cittadina, abbiamo affrontato le classiche missioni di sterminio di creature al pascolo, la raccolta di oggetti relativi alla fauna e flora alla base del crafting e abbiamo visitato alcune instance dalla struttura tutto sommato abbastanza semplice per layout e progressione

PER GODERE DELLE MERAVIGLIE IN TEMPO REALE DELL'ULTIMA INCARNAZIONE DEL CRYSTAL TOOLS ENGINE OCCORRERANNO ALMENO 512 MB DI RAM VIDEO

IL FUTURO È NEL RICICLAGGIO

Non ci sono molti dubbi sul fatto che Final Fantasy XIV sarà un gioco "Square Enix" anche dal punto di vista estetico: lo stile grafico molto rifinito e dettagliato ricalca da vicino quello già visto in azione negli altri titoli della serie FF. Il motore che muoverà il tutto è il Crystal Tools di Final Fantasy XIII, opportunamente tirato a lustro per l'occasione. Per bocca di Hiromichi Tanaka non è stato facile adattare un engine non espressamente pensato per gli spazi aperti, ma il risultato finale è sicuramente soddisfacente: da quello che abbiamo visto non ci sono differenze sostanziali tra la versione PC e quella PS3 in termini di dettaglio e fluidità dell'azione. Le incertezze che avevamo notato nelle prime fasi di sviluppo della beta sulla qualità del frame rate sono quasi del tutto sparite, un ottimo viatico in attesa della versione 1.0 del gioco.

La notte non sempre porta consiglio: siamo rimasti a girovagare per le campagne di Linsa Lominsa e il risultato è una fuga precipitosa dentro le mura della città.

dei combattimenti fino al boss finale. Per bocca degli sviluppatori, le premesse sono sicuramente più interessanti delle due ore trascorse a fare pratica con il sistema di controllo e combattimento. Man mano che proseguiremo nell'esplorazione e verranno scoperte nuove zone, già ai livelli intermedi sarà possibile affrontare quest che richiedono spostamenti piuttosto consistenti da una parte all'altra del mondo di gioco, numerosi dialoghi con personaggi non giocanti e anche la soluzione di enigmi particolarmente ostici per proseguire nei passaggi della trama principale e delle numerose side-quest che verranno illustrate grazie a parecchio testo a schermo e alle cutscene realizzate con il motore che muove tutto il resto.

IMPRINTING

A proposito delle difficoltà di adattare il motore di Final Fantasy XIII alle esigenze di un MMO complesso come questo abbiamo parlato nel box che trovate in queste pagine, ma pensiamo che, in chiusura, meriti comunque spazio un accenno a quelle che saranno le richieste hardware di un titolo che a livello visivo appare tra i migliori mai realizzati negli ultimi tempi. Un processore Dual Core da 2 GHz sarà assolutamente indispensabile, così come almeno 2 GB di RAM per gli utenti di Windows XP o 3 per chi usa Vista o Windows 7. Il capitolo "scheda video" è ancora piuttosto fumoso, visto che non è stato possibile sbirciare l'hardware montato sulle macchine di prova per intuire cosa stava facendo girare tutto quel bendiddio. L'impressione è che per godere delle meraviglie in tempo reale rese possibili dall'ultima incarnazione del Crystal Tools Engine occorreranno almeno 512 MB di RAM su schede video della famiglia ATi e nVidia, magari dalle famiglie 3800 e 9800 in su. Un buon sistema dunque, ma nulla di particolarmente trascendentale che vi costringa ad arrivare in affanno a fine settembre per una pubblicazione limitata alla sola versione PC. Proprio la natura multipiattaforma di questo titolo, che vedrà nell'arrivo dell'utenza console il numero più consistente di giocatori, ci obbligherà a valutare con estrema attenzione le potenzialità della comunità che non potrà esprimersi al suo massimo prima di marzo/aprile 2011. Una cosa è sicura: la prima fase di gioco sarà ad appannaggio dell'utenza PC che con il suo feedback potrebbe dare un'impronta decisiva allo sviluppo successivo di FFXIV di cui gli utenti console saranno destinatari in seconda battuta. Per una volta, apprezzeranno di essere arrivati secondi? ■

L'interfaccia utente è abbastanza intuitiva ed è gestibile facilmente sia con il mouse sia con il pad.

Magia, picchiatori e curatori in azione contro un mob di alto livello.

A CURA DI: Davide "ToSo" Tosini (jitoso@sprea.it)

SVILUPPATORE: Blizzard - PUBLISHER: Blizzard
DISTRIBUTORE: Activision Blizzard - USCITA: 2010 - SITO: www.wow-europe.com

World of Warcraft Cataclysm

È proprio quando pensavi di esserne fuori che fa più male ricaderci.

Quando ho cominciato a giocare a World of Warcraft, mi si sono spalancate le porte di un mondo pieno di sorprese. E di zone in cui rimanevi incastrato, aspettando che un GM venisse a liberarti. Poi è arrivato il fantastico bottone "unstuck", e ogni passo – finalmente sicuro – mosso per Azeroth ti regalava qualcosa da guardare e assaporare con gusto, almeno fino a quando non arrivavi nei Barrens con il tuo personaggio. Lì, nascosta tra oasi da sogno e larghi spazi aperti, giaceva la vera palestra della seconda vita digitale che avevi abbracciato: il farsi avanti e indietro – a piedi – le immense pianure che ospitavano Crossroads ammazzava o forgiava chiunque.
Quel momento di gioco, che poi avresti scoperto non essere nemmeno il più duro, era il vero spartiacque di WoW. O mollavi, o finivi nel tunnel.
Io sono finito nel tunnel.
Erano i tempi di WoW Vanilla. Tempi in cui, se volevi sentirti un po' un cavaliere Jedi senza dover loggare in Galaxies, dovevi scucire diversi gold per farti incantare l'arma con il Demonslaying, un enchant inutile che però regalava un bell'alone rosso al tuo stupido pugnale +3 agility. E giocavi un mago.
Con l'avvento della prima espansione, The Burning Crusade, tutto è cambiato, e i luccichii, roba da grande pubblico, sono diventati ordinaria amministrazione un po' dappertutto, sull'equipaggiamento. Per sfatare il tabù dei "personaggi luminosi" abbiamo dovuto aspettare Wrath of the Lich King e gli occhi brillanti dei Death Knight, prima Hero Class del gioco. Per chi non lo sapesse, una Hero Class è una classe destinata ai bambini paciocosi che vogliono far rosicare tutti gli altri. Come potete capire leggendo queste mie parole, ci sono riusciti.
Ma ora che siamo più accesi delle lampadine, abbiamo visitato le Outland e Northrend e abbiamo sconfitto il Signor Arthas, che è un po' come dire che Batman ha ammazzato Jocker, cosa possono ancora inventarsi in Blizzard per far tornare Azeroth un posto che meriti i nostri dodici euro/mese? Semplice, un drago. Sì, avete letto bene: hanno tirato fuori Deathwing e gli hanno fatto distruggere tutto.
In un attimo, il vecchio diventa nuovo. E noi siamo qui per parlare di questo... con una precisazione, però! Prima di continuare, infatti, è bene chiarire che questa non sarà un'anteprima "tecnica". L'attuale beta cambia e ricambia ogni giorno: se non hanno le idee chiare in Blizzard, come potremmo averle noi, poveri mortali? A ogni modo, ci occuperemo di tre aspetti fondamentali: le nuove razze, la distruzione di Vanilla e il "primo giocato" dal livello ottanta in avanti. Spazio alle sensazioni.

I PRIMI TREDICI LIVELLI DEGLI WORGEN SONO PIÙ DIVERTENTI ED EPICI RISPETTO A TUTTA LA TRAFILA CHE SERVE PER ANDARE DAL 60MO AL 70MO LIVELLO

WORGEN O GOBLIN?

World of Warcraft: Cataclysm introduce due nuove razze: i Goblin per l'Orda e i Worgen per l'Alleanza. Abbiamo avuto modo di esplorare le starting zone di entrambe, provando le quest line iniziali, utili a inserire i nuovi personaggi nel contesto che tutti conosciamo. Se siete dei giocatori abituali, non c'è niente di nuovo sotto il punto di vista delle meccaniche alla base delle quest, anche se bisogna segnalare un intenso uso del phasing (in pratica, il mondo "cambia" a seconda del punto della narrazione in cui vi trovate) e del vehicle system introdotto da WotLK.
Orda e Alleanza, poi, propongono esperienze molto differenti tra loro: i Worgen, per esempio, si prendono dannatamente sul serio, ma in cambio mettono sul piatto della bilancia una trama che definire epica sarebbe quasi sminuire. Nel canale General della beta, non di rado mi sono imbattuto in commenti che sottolineavano quanto fossero più spettacolari i primi tredici livelli di un lupacchiotto rispetto a tutta la trafila che serve per andare dal 60mo al 70mo livello. Ed è veramente co-

Sulla destra, potete vedere la nuova interfaccia per i party. Si può spostare a piacimento, ma non configurare come un vero addon.

Commento

Ho giocato a WoW per molto tempo, poi, dopo aver visto tutto quello che per me c'era da vedere, me ne sono allontanato. Tutto questo era vero fino a quando non ho messo le mani su Cataclysm, che stravolge le carte in tavola. Worgen e Goblin meritano di essere giocati, e vedere Azeroth così nuova e luccicante è un'esperienza che i fan di WoW non possono lasciarsi scappare. Di cose da limare ce ne sono parecchie, e la beta, in questo senso, è un cantiere a cielo aperto, che cambia ogni giorno. Ma questo cataclisma è destinato a scuotere parecchie persone...

Pro: Worgen e Goblin sono uno spasso
Moltissimi cambiamenti
Istanze un filo più dure del solito!

Contro: Meccaniche base ancora inalterate

Giudizio

Una delle missioni più importanti nella quest line degli Worgen. Ricorda un po' la battaglia per Undercity di WotLK.

sì, anche se scoccia ammetterlo perché pur sempre di Ally stiamo parlando. L'Orda, dal canto suo, la butta istantaneamente sulla simpatia: i Goblin, più che una razza, sono quei piccoli cuccioli che ognuno di noi vorrebbe avere in casa. Così, se dal lato azzurro del cielo sveliamo i segreti che stanno dietro alla trasformazione degli uomini in simil-lupi, dove il sole si tinge di rosso avremo un'isola tutta da scoprire a bordo di una dune buggy sensazionale, ben più divertente e cool della moto degli ingegneri che spopola tra i giocatori attualmente più facoltosi.
Ma la base è sempre quella, non scordatevelo.

CATA-KLINSMANN

Visto che ho fatto un complimento agli Ally, l'aver infilato nel titoletto il nome di un ex-interista mi fa andare in pari con il numero delle buone azioni che devo fare nel 2011. Ma torniamo a noi, e più precisamente al cataclisma. Deathwing ha fatto le cose per bene, stravolgendo con gusto il mondo "classico", rimpolpandolo di strutture e di begli effetti di luce che fanno uso delle DirectX 11, se la vostra scheda le supporta. Non tutte le zone sono state rivisitate in maniera invasiva, ma i cambiamenti più eclatanti lasciano piacevolmente colpiti. Che dire, infatti, della nuova – e allagata – Thousand Needles, un tempo area arida e caratterizzata da mille cime? Ora è una piscina perfetta, che non mancherà di movimentare le estati di Tauren e soci. Inoltre, le capitali di Orda e Alleanza, Orgrimmar e Stormwind, si stanno preparando alla guerra e le fortificazioni che sono state costruite a difesa delle città lo lasciano ampiamente intendere. Alcune aree, infine, sono state ritoccate anche dal punto di vista delle "frequentazioni": Azshara, per esempio, era riservata ai livelli alti in Vanilla, mentre ora è giusto un paio di step avanti alle starting zone.
Il primo impatto con il "nuovo/vecchio", quindi, complice anche la possibilità di utilizzare cavalcature volanti praticamente dappertutto, è veramente da applausi. Il lavoro che è stato fatto da Blizzard è di primissima qualità, e dimostra – ancora una volta – che quando si optò per il particolare stile grafico che caratterizza ancora oggi questa produzione, la scelta fu vincente. Benché metta sul piatto un numero di poligoni non particolarmente elevato, infatti, Cataclysm riesce a essere sempre molto bello da vedere. Saranno i luccichii, sarà il fascino di una Orgrimmar pronta per una lotta all'ultimo sangue... insomma, riescono davvero a farti tornare la voglia di giocare, questi maledetti. E sei di nuovo nel tunnel.

VERSO L'OTTANTACINQUE... MA NON OLTRE

Contrariamente a quanto fatto da TBC e WotLK, Cataclysm innalzerà il level cap attuale di sole cinque unità. Mentre scriviamo, non è possibile andare oltre al livello 83 e, a meno di non essere nerd, la progressione sembra un filo più lenta di quella vista in Northrend. Ho avuto modo di giocare un mago e un paladino provenienti dai miei account (Orda), e un hunter e un paladino ally pescati dai cosiddetti premade, personaggi all'ottanta con un equipaggiamento ottimo messi a disposizione da Blizzard. Il primo passo è stato quello di portare l'hunter nelle nuove zone, a cui si accede con un'imbarcazione che salpa poco fuori da Orgrimmar. Pur senza raccontarvi nulla sull'evolversi della vicenda, posso dirvi che la destinazione è il fondo del mare, dove giocherete a reinterpretare delle moderne sirenette. Le quest proposte attorno a Vashj'ir non sono niente di nuovo e prevedono che vengano portati a termine i soliti compiti di raccolta, di uccisione e cose del genere. Fondamentalmente le ho trovate semplici, e con diverse mi sono proprio divertito. Come sempre accade in ogni nuova espansione, inoltre, bastano due quest per rendere obsoleta buona parte dell'equipaggiamento duramente conquistato in lunghe serate di raid. Questa scelta può piacere oppure no: di sicuro, riporta tutti allo stesso livello.
Durante il mio peregrinare sul fondo marino, ho avuto anche la possibilità di toccare con mano i cambiamenti riservati agli hunter, che perdono la barra del mana e guadagnano quella del focus, simile per funzionamento all'energy dei rogue. Sempre gli hunter, inoltre, non avranno più bisogno di riempire gli zaini di munizioni, finalmente abolite.
Passando alle istanze, possiamo dire che è qui che si notano i primi cambiamenti massicci. Al di là dell'interfaccia per il gruppo (nuova. Ricorda AG_UF o Shadowed, senza la possibilità di personalizzazione), healer e tank avranno infatti qualche grattacapo in più.
Se ai DPS, infatti, viene richiesto il solito fiume di danni come se non ci fosse un domani (ah, il mai dimenticato Perzeca), i tank, specialmente i paladini, devono confrontarsi con rotation un po' più complesse rispetto al passato. Gli healer, dal canto loro, sono costretti a tenere sempre accesissimo il cervello, pena il roto-wipe. Nell'istanza ambientata nelle Blackrock Mountains, per esempio, il danno ricevuto dal team non è moltissimo, ma è costante, ed equamente diviso su tutto il gruppo, almeno per ciò che concerne i "trash mob". Questo rende faticoso – ed è un bene, a mio modo di vedere – l'avere sempre sotto controllo la situazione, specie quando giochi con un compagno rogue che è convinto di poter fare il tank. Per i boss che ho provato, simili in molti casi ai fratelli maggiori visti da Karazhan in avanti, invece, il discorso pare cambiare un attimo, con spike importanti sul tank. Con il premade healer gemmato e incantato di tutto punto, facevo parecchia fatica a tenere in vita un guerriero che aveva 72.000 punti ferita. E giocavo un paladino, che era ed è probabilmente ancora il miglior curatore a target singolo del gioco. Sulla ritrovata complessità del ruolo dell'healer, però, pesa sicuramente anche l'impossibilità di utilizzare addon in questa fase della beta. Dubito che un healbot risolva tutti i problemi del mondo, ma sicuramente potrà aiutare i clicker più convinti. E ora? Ci sarebbe da parlare del reforging, che consente di cambiare le statistiche ai propri pezzi sacrificando il 50% del valore della stat di partenza, ma è tutto ancora troppo... in beta. Ci torneremo, non preoccupatevi, perché Azeroth ci ha imprigionato. Di nuovo. ■

CATACLYSM INNALZERÀ IL LEVEL CAP ATTUALE DI CINQUE UNITÀ, PORTANDOLO AL LIVELLO 85

IL RAGAZZO HA TALENTO

Una delle novità più importanti di Cataclysm riguarda i talenti. Contrariamente a quanto avviene ora, infatti, al livello 10 verrà chiesto al giocatore di scegliere una specializzazione che abiliterà uno solo dei tre rami talento disponibili per la classe, "oscurando" gli altri due, fino a quando non verranno spesi almeno 31 punti. Da segnalare, inoltre, il fatto che i punti disponibili saranno molti meno di quelli che siete abituati a vedere, visto che verranno assegnati ogni due livelli. Ma i personaggi non saranno gli unici ad avere talenti: le gilde, infatti, potranno contare su un nuovo sistema di "perks", attualmente non attivo, che conferirà bonus a tutti i membri della combriccola.

QRCODE

Nei panni di un druido vola con TGM sopra Stormwind! Scopri come fare a pagina 41!

Ogni volta che raggiungerete un nuovo livello, l'interfaccia grafica mostrerà le cose che sono state sbloccate.

A CURA DI: Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

SVILUPPATORE: Electronic Arts Montreal - PUBLISHER: Electronic Arts
DISTRIBUTORE: Electronic Arts - USCITA: 1 Ottobre - SITO: fifa.easports.com

FIFA 11

I giochi di calcio virtuale possono avere un futuro anche su PC?

Non occorre prodursi in un particolare sforzo di fantasia per rendersi conto che nel cappello introduttivo ci stavamo riferendo alla versione PC di FIFA 10. Un porting che lo scorso anno era riuscito a concentrare gli strali di stampa specializzata e giocatori per una realizzazione quantomai lontana dalla qualità delle controparti console. Un prodotto ancorato al vecchio motore di FIFA 07, di cui rispecchiava le qualità ormai sorpassate non solo in termini di estetica ma anche di prestazioni sul fronte del puro frame rate nonostante venisse giocato anche su macchine estremamente potenti. Visto l'andazzo, in molti pensavano che la cosa avrebbe potuto ripetersi anche quest'anno: per questo motivo abbiamo colto al volo l'invito di Electronic Arts a provare in superanteprima la versione giocabile di FIFA 11 per PC,

L'IMPRESSIONE È QUELLA DI TROVARSI DI FRONTE A UN NETTO MIGLIORAMENTO ANCHE RISPETTO ALLA VERSIONE ORIGINALE DI FIFA 10 PER CONSOLE

Commento

Finalmente EA si è decisa a fare le cose come si deve. Divertente, rifinito tecnicamente e caratterizzato da un gameplay che pare una via di mezzo tra Mondiali e FIFA 10 per console, FIFA 11 per PC ha tutte le carte in regola per farci dimenticare il suo predecessore. Le poche riserve che teniamo da parte per la valutazione "in review" riguardano la completezza di un prodotto finito che potrebbe non essere la stessa delle versioni console sul fronte delle opzioni di contorno e delle modalità multigiocatore disponibili. Ci accontentiamo?

Pro: Tecnicamente ineccepibile
Giocabilità eccellente...
... in modalità simulata e assistita

Contro: Non tutte le feature delle versioni console potrebbero essere incluse

Giudizio

Un colpo di testa poderoso per mandare l'Inter al tappeto. Ma Anelka non ce la farà.

Cole, sulla fascia, ha appena saltato un Maicon che sfoggia la nuova divisa della squadra campione d'Europa.

A livello estetico, non ci si può proprio lamentare, no? E sì, un altro giocatore dell'Inter. Magari pensavano di fare un piacere al ToSo, che è juventino.

RIMANE IMMUTATA LA MECCANICA DEL SISTEMA DI CONTROLLO, CHE VEDE NEL PAD PER XBOX 360 LA MIGLIOR PERIFERICA UTILIZZABILE

che arriverà nella sua forma finale il primo di ottobre. Già fin d'ora posso anticiparvi che il viaggio non è stato vano per due motivi: il gioco pare proprio sviluppato come si deve ma, sopratutto, assistere alla sconfitta in semifinale della National Mannshaft in una birreria affollata di tedeschi è un'esperienza che vale una trasferta in quel di Colonia.

LA NEXT GEN SIAMO NOI

Del resto, giusto per rimanere in tema di Mondiali, era effettivamente difficile fare peggio dell'Italia di Lippi. Questo principale motivo ci ha portato ad apprezzare istantaneamente tutti i miglioramenti implementati dal team di sviluppo, che saltano subito all'occhio non appena si impugna il pad. Il gioco dà immediatamente la sensazione di essere un perfetto mix tra il gameplay Xbox 360 di FIFA 10 e lo spin-off dedicato alla Coppa del Mondo per la stessa piattaforma. Le stesse considerazioni si possono fare anche per la qualità dell'engine grafico, praticamente indistinguibile da quello usato dalle sorelline maggiori lo scorso anno. Fluido, rifinito e caratterizzato da una fisica della palla praticamente ineccepibile, il nuovo motore si fa notare per tutto quello che non si nota di negativo. E questo è un segno evidente di come l'hardware PC sia finalmente stato sfruttato a dovere: non abbiamo avuto la possibilità di fare confronti con una qualsiasi delle versioni console di FIFA 11, ma a prescindere dai miglioramenti che queste potranno mettere in mostra sul fronte di modelli tridimensionali, animazioni, menu e tutto il contorno di stadi e musiche, non ci sono dubbi sul fatto che eventuali differenze non faranno certo gridare allo scandalo per quello che avrebbe potuto essere e non è stato.

ARIA FRESCA

Andando più in dettaglio, degna di nota è l'evoluzione del controllo del giocatore senza palla: l'inerzia di cui era vittima in precedenza è quasi del tutto scomparsa, rendendo il sistema di controllo finalmente fluido e quasi del tutto privo di quel genere di latenze che nella stragrande maggioranza dei casi rovina le azioni giocate di prima, i fraseggi negli spazi ristretti o i dribbling nei contrasti uno contro uno. Una boccata d'aria fresca assolutamente indispensabile che di colpo spazza via qualsiasi dubbio sullo scarso livello qualitativo della versione precedente di FIFA. Non solo: l'impressione è che si tratti di un netto miglioramento anche rispetto alla versione originale di FIFA 10 per console, come per altro già vista in FIFA Mondiali. La maggiore "direzionalità" dei giocatori ha un effetto importante anche nei duelli spalla a spalla; peso e forza fisica avranno un notevole impatto sull'esito dei contrasti ma vista l'agilità di fondo del sistema di controllo, andare a cercare il contatto a tutti i costi risulterà molto più rischioso se il vostro avversario è molto tecnico e ci sa fare con dribbiling e gioco di prima. Le stesse considerazioni si possono fare anche per quanto riguarda il controllo di palla: è possibile indirizzare la corsa del giocatore prima che questi riceva il pallone, sia crossato in volo o a terra. Dribbling, mosse speciali e palleggi risultano più fluidi grazie a un controllo completo delle direzioni e alla possibilità di indirizzare con maggiore precisione la traiettoria del giocatore lanciato in corsa. Per il resto rimane immutata la meccanica del sistema di controllo che vede nel pad per Xbox 360 la miglior periferica utilizzabile (ma ne verranno supportati almeno una cinquantina di modelli di vari produttori) e che non presenta alcun tipo di novità nell'uso di tasti, grilletti e levette analogiche rispetto alle versioni precedenti del gioco.

Iniesta studia la situazione. Palla in mezzo e gol di Messi. Di testa.

Vermaelen prova a dare un senso alla sua carriera anticipando Xavi.

EFFETTO JABULANI

Insomma, la carne al fuoco di qualità è veramente tanta e si potrebbe decisamente pensare che stavolta EA abbia finalmente per le mani un prodotto vincente da presentare al pubblico PC. Anche se la sostanza è incomparabilmente più solida rispetto a un anno fa, alcune riserve permangono per quanto riguardano alcuni elementi di primaria e secondaria importanza che ancora in fase di lavorazione. Pur essendo stata inserita la possibilità di creare il nostro alter ego virtuale con tanto di gameface completamente personalizzabile, da tenere per mano nel corso della sua carriera sportiva attraverso i maggiori campionati europei, non è ancora stata confermata la possibilità di utilizzarlo nella modalità Club Online che tante soddisfazioni ha dato agli utenti Xbox 360. Speriamo vivamente che EA inserisca questa feature, anche se quelle già confermate per partite 1Vs1, 2Vs2, 3Vs3 4Vs4 su Internet o anche in rete locale dovrebbero bastare a garantire la longevità multiplayer a lungo termine. In chiusura, una considerazione per l'intelligenza artificiale dei portieri: prendono molti meno goal da tiro di precisione ma a volte commettono qualche papera in uscita con prese incerte che innescano svarioni difensivi da mani nei capelli. Una feature voluta per rendere meno scontati gli esiti dell'uno contro uno con gli attaccanti lanciati a rete o reminescenze del famigerato Jabulani? Ai pad l'ardua sentenza. ■

QRCODE

Guarda l'intervista al producer della versione PC di FIFA! Scopri come fare a pagina 41!

SVILUPPATORE: Firaxis - **PUBLISHER:** 2K Games
DISTRIBUTORE: 2K Games - **USCITA:** 24 Settembre - **SITO:** www.civilization5.com

Civilization V

Quando un gioco ha le caratteristiche giuste si dice che è un titolo "alla Civilization". E quando a cambiare è lo standard di riferimento che succede? Rivoluzione!

E con questo sono cinque. Che non sono pochi ma nemmeno tanti, se consideriamo che vanno distribuiti in un arco di tempo superiore ai vent'anni. Cinque diverse incarnazioni per il gioco che ha definito un genere e, ancora di più, si è fatto portabandiera dei cosiddetti gestionali/manageriali: giochi pensati, tutti strategia e turni di gioco che possono appassionare quanto e più di uno sparatutto a base di azione sfrenata e senza respiro. Cinque evoluzioni degli stessi principi basi, perché mai come in questo caso possiamo dire che un titolo ha attraversato i decenni senza mai cambiare radicalmente e ciò nonostante senza mai abbassare la guardia, evolvendo una volta in un senso, una volta in un altro, alla perenne ricerca della simulazione perfetta, insomma. Questa quinta installazione prosegue la strada tracciata dai suoi predecessori, introducendo nella linea generazionale un concetto ancora non sfruttato dalla saga, la semplificazione. Non spaventatevi: semplificare non vuol dire togliere e nemmeno castrare, solo e semplicemente "ridurre" all'essenziale concetti, meccanismi di gioco, funzioni, in modo da renderli ancora più efficaci, utili e interessanti per il giocatore. In una sola parola: ottimizzare. Il quinto episodio della saga degli imperi attraverso la storia è proprio questo: un passo avanti per molti aspetti e un passo indietro, ragionato e voluto, per quei dettagli che rischiavano di sfuggire di mano. E allora non perdiamo altro tempo e andiamo subito a scoprire cosa ci attende nelle terre di... Ah, non l'ho ancora detto? Benvenuti a Civilization V!

L'IDEA ALLA BASE DI CIVILIZATION V È QUELLA DI PRENDERE TUTTI I CONCETTI DEI PREDECESSORI PER RIMODULARLI IN CHIAVE PIÙ AGILE

Commento

Civilization V sembra un grande passo avanti per la serie, sebbene gran parte delle novità possano sembrare delle semplificazioni di concetti visti nei precedenti capitoli. Eppure cose come l'aver eliminato gli eserciti di più unità, la mappa esagonale, e la rinnovata gestione di religione e felicità dell'impero sembrano impattare in maniera decisiva sull'agilità di gioco, restituendo alla serie anche un minimo di "azione". Il risultato, a oggi, è un nuovo e ritrovato equilibrio tra strategia militare e pianificazione, ma è ancora presto per stilare un bilancio definitivo.

Pro: Nuova interfaccia
Tanti cambiamenti e alleggerimenti
Un po' di azione!

Contro: Grafica ancora da ottimizzare

Giudizio

Civilization è tornato, con una nuova veste grafica e tante novità sparse in ogni dove!

V PER VENDETTA AI VIGLIACCHI VISIGOTI

È passato un bel po' di tempo dall'ultimo reboot di Civilization. Con il quarto episodio e i suoi addon abbiamo assistito alla massima espansione verticale e orizzontale del gameplay di Civ: eserciti enormi e costruiti sommando diverse unità ognuna con caratteristiche uniche, città bilanciate su meccanismi come l'integrazione di popolazioni differenti, sfruttamento delle risorse in base ai lavoratori specializzati, gestione delle politiche sociali basate su modelli di governo complicati, gestione del-

L'introduzione di una "scacchiera" esagonale è una di quelle novità tanto attese dagli appassionati: più lati significa più tattica!

IL NUOVO DESIGN DELL'INTERFACCIA TENDE A SNELLIRE E RENDERE ANCORA PIÙ FACILE LA GESTIONE DEI VARI ELEMENTI DI GIOCO

le religioni... Tutte attività esaltanti, ma dispersive per quello che, a conti fatti, è un gioco che fa del wargame la sua caratteristica centrale. Ecco perché con Civilization V l'idea alla base è quella di prendere tutte queste idee e rimodularle in chiave più agile. Prendete l'ultimo esempio, la religione: in questa versione verrà spazzata via la vecchia gestione (con tanto di unità monastiche che potevano generare rivolte nelle città vicine in base alla religione di stato...) per trasformare l'intero discorso in una politica sociale, l'equivalente dei vecchi sistemi di governo. Questi ultimi permetteranno poi di sommare diversi effetti scelti tra politiche differenti, purché non in antitesi: si potrà scegliere la via della tradizione, ottenendo bonus per la capitale, e ad essa sommare i bonus della libertà di espressione, in un mix molto più selettivo. Ma la vera novità, o almeno la più evidente in termini di gioco, è la scomparsa delle cataste di unità: in Civilization V ogni casella potrà essere occupata da una e una sola unità (fatta eccezione per quelle non guerriere, come i coloni e i lavoratori). Oddio, niente più eserciti? E questo dovrebbe essere un bene? Secondo il nostro modesto parere, decisamente sì: la semplificazione delle armate non ha ridotto il livello di tattica richiesto (le unità sono più dure da costruire e più fragili, in termini assoluti), ma anzi lo ha alzato, complice l'inserimento di altri fattori di cui tener conto, come per esempio la possibilità per le città di difendersi anche senza unità al loro interno, avendo a disposizione punti ferita propri anche senza mura e altre costruzioni difensive, e una specie di esercito civile pronto a bombardare i nemici. Non è più possibile, per dirla in parole povere, attaccare una città sguarnita e conquistarla senza colpo ferire, ma è necessario ordire un attacco con almeno due o tre unità in modo da far cadere l'insediamento prima che questo possa resistere a sufficienza da richiamare altre truppe. Semplificazione da un lato e nuove opzioni dall'altro sembrano quindi promettere un combattimento più snello e veloce, senza comprometterne la complessità tattica generale.

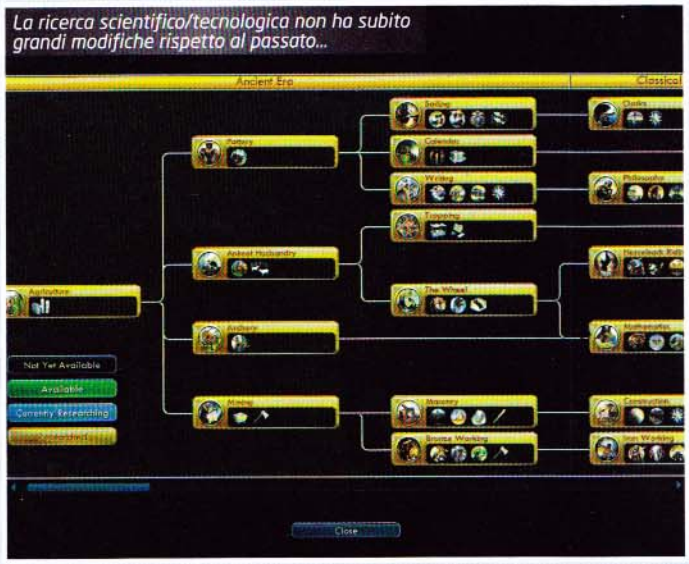
La gestione delle città: la nuova interfaccia rende semplice l'identificare gli edifici presenti, il selezionare la produzione e il controllare la nascita di nuovi personaggi illustri...

FINALI DIFFERENTI

In Civilization non c'è mai un'unica vittoria possibile. Anche se il gioco in questione è sempre stato orientato allo scontro bellico (o a cercare di evitare lo stesso), i traguardi raggiungibili sono sempre stati molteplici, per consentire ai giocatori di "vincere" anche solamente con la forza delle idee o dell'abilità politica. Civilization V non fa eccezione e propone una vittoria bellica (tutti i nemici sconfitti), una scientifica (la storica conquista di un altro pianeta, con tanto di costruzione del vettore per colonizzare altri mondi) e una diplomatica (la conquista del controllo dell'ONU). A queste si aggiunge una novità, la vittoria utopistica: ottenendo abbastanza punti cultura da poter sbloccare i tratti più avanzati delle politiche sociali, sarà possibile vincere definendo un modello culturale unanimemente riconosciuto come esempio per tutte le popolazioni della Terra....

CHE RAZZA DI RAZZA

Come in ogni Civilization, anche in questo quinto capitolo la scelta della propria compagine può avere effetti decisivi sui mezzi e i metodi per arrivare a una delle "vittorie" possibili. Come avvenuto nel resto del gioco, anche alle razze di Civilization V sono stati apportati dei cambiamenti: scegliendo un condottiero (e con esso la sua popolazione d'appartenenza) otterremo un bonus unico per l'impero e due unità speciali che andranno a sostituirsi alle controparti generiche disponibili per ogni altra cultura. Un esempio? I romani capitanati da Cesare Augusto hanno un bonus grazie al quale ogni edificio già costruito nella capitale può essere costruito con uno sconto del 25% nelle altre città. Oltre a questo, i romani hanno la ballista al posto della generica catapulta e i legionari al posto dei picchieri. Lo stesso ragionamento, con le dovute differenze, coinvolge anche Napoleone o Washington, Montezuma o la Regina Elisabetta...


La ricerca scientifico/tecnologica non ha subito grandi modifiche rispetto al passato...

Le città adesso si difendono anche da sole, bombardando entro un certo raggio i nemici e avendo una serie di punti ferita anche prima di aver costruito mura e compagnia cantante.

I consiglieri, vera risorsa di ogni imperatore, possono ora segnalare molti più problemi che in passato. O anche fornire indizi su come migliorare il proprio regno.

LE CITTÀ STATO

Una delle più importanti novità di Civ V è rappresentata dalle Città Stato, che agiscono come veri e propri imperi gestiti dal computer (anche nelle partite multiplayer) e sono costituiti da una sola cittadina. A differenziarli dai normali imperi troviamo la loro natura isolazionistica, che permette ai più grandi popoli della terra di cercare un contatto attraverso il commercio, i regali o il sostegno per la difesa del territorio. Non sarà raro trovarsi con alcune città stato nei dintorni dei confini, e avere a che fare con loro potrebbe essere un'ottima arma per intralciare un impero nemico o per avere aiuti in termini di risorse.

Il motore grafico sembra garantire, al momento, un ottimo scenario di gioco. Non ci convincono ancora le animazioni delle unità...

ALLA FACCIA DELL'INTERFACCIA

Un altro cambiamento decisamente evidente è il nuovo design dell'interfaccia, che tende a snellire e rendere ancora più facile la gestione dei vari elementi di gioco. Nella schermata principale sono racchiuse tutte le informazioni necessarie al giocatore: il numero di risorse principali (cavalli, ferro, acciaio, plutonio e via dicendo) necessarie ad allestire le unità militari, i punti felicità (fondamentali per lo sviluppo delle città), i punti cultura (legati ora alle politiche sociali oltre che all'ampliamento dei confini), il bilancio economico e i turni di ricerca necessari a sviluppare nuove tecnologie. Un'interfaccia pulita, quella che ci viene presentata, in linea con il resto del restyling: tute le informazioni sono praticamente disponibili a video, con un menu separato solo per la gestione interna delle città e per la diplomazia. Se questo ancora non bastasse, un'altra novità, che può sembrare poca cosa ma in realtà ha un impatto enorme sulle meccaniche di gioco, è rappresentata dal cambio di "scacchiera": ora le terre non sono più divise in quadrati ma in esagoni, cosa che aumenta, e di molto, l'attenzione necessaria agli spostamenti di truppe e unità.

MERAVÌGLIATI CON NOI

Il processo di rinnovamento di cui è stato oggetto Civilization V comprende anche aspetti meno evidenti ed espliciti, ma non per questo trascurabili. Pensiamo per esempio al cambio di rotta legato alla felicità dell'impero: invece che essere la somma dei punti generati dalle città, come avveniva in passato, ora la felicità è un valore assoluto per l'impero, tanto che le stesse costruzioni cittadine andranno direttamente a influenzarne il valore complessivo. In più, i punti felicità extra generati permetteranno di sbloccare l'età dell'Oro, secondo un livello di progressione (100 punti, poi 250, poi 1000 e così via) molto semplice e chiaro. Civ V, inoltre, introdurrà le meraviglie naturali, luoghi da esplorare per ottenere bonus di varia natura. Quanto detto non prende, volutamente, in considerazione gli aspetti più "leggeri" della nuova edizione, ovvero il nuovo motore grafico, e la gestione delle mappe. Questo per due motivi principali: da un lato, come è noto a tutti gli appassionati di Civ, l'aspetto grafico è forse l'elemento meno importante per un titolo di questa natura, dall'altro la nuova versione pare migliorare notevolmente la rappresentazione grafica, concentrandosi però molto di più sugli elementi paesaggistici (montagne, pianure, miglioramenti imposti dalla presenza umana) che sulle unità vere e proprie. Insomma, attendiamo la versione definitiva per esprimere un giudizio anche su questo aspetto del nostro caro simula-regno, nella speranza che anche animazioni e unità godano dei miglioramenti riservati a tutti gli altri ambiti di Civ... ■

IL PROCESSO DI RINNOVAMENTO DI CUI È STATO OGGETTO CIVILIZATION V COMPRENDE ANCHE ASPETTI MENO EVIDENTI ED ESPLICITI, MA NON PER QUESTO TRASCURABILI

Le politiche sociali hanno sostituito le vecchie forme di governo: in base ai punti cultura generati è possibile sommare a piacimento bonus di diversi "percorsi".

La mappa strategica riassume, in maniera stilizzata, l'intera mappa di gioco conosciuta.

Pagina mancante

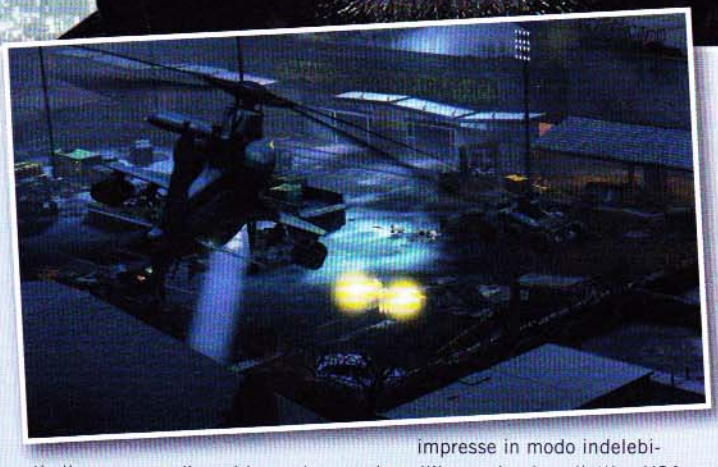
SVILUPPATORE: Kaos Studios - PUBLISHER: THQ
DISTRIBUTORE: THQ - USCITA: 2011 - SITO: www.homefront-game.com

HOMEFRONT

HOME IS WHERE THE HEART IS. WAR

Non serve a niente sbraitare, è superfluo gridare aiuto, è inutile agitarsi: il nemico, oramai, è qui.

Gli Stati Uniti d'America sono un paese molto vasto: per questo, nonostante l'invasione, è possibile nascondersi in comunità piuttosto nutrite.



L'invasione della loro patria è per gli statunitensi un incubo ricorrente, cominciato ben prima dell'11 settembre 2001. Ed è un incubo di quelli complessi, roba da psicologia moderna, che avvolge gli americani come fossero una persona sola: pensate a un emigrante genericamente europeo, che dopo aver assistito a innumerevoli invasioni da dentro e da fuori i propri confini fa finalmente sua una terra immensa e feconda, insanguinandola con genocidi e guerre fratricide ma portandola infine alla guida del mondo; nello stesso lasso di tempo, due forze "aliene" (non a caso i regimi totalitari sono stati reinventati nella sci-fi, innumerevoli volte) si affacciano su questa specie di circo che chiamiamo Terra, minacciando la supremazia degli USA fino a paventare, magari in tempi più avanzati, l'assoggettamento alla propria ideologia. Se però il Nazismo ha fatto il suo corso tra l'iniziale noncuranza degli Stati Uniti e la rapida (si fa per dire) disfatta una volta che gli americani sono entrati in guerra, la paura dei Rossi ha invece condizionato in modo enorme la vita del paese, sul piano reale come nell'ambito delle fobie di massa: naturalmente, a delineare questo quadro intervengono la durata stessa della Guerra Fredda e i fattori di puro terrore, legati alla presenza di armi in grado di farci tornare nelle grotte in una decina di anni, ma anche la qualità "antitetica" dei due nemici rimarrà come una delle più stridenti della storia, in termini di gestione dell'economia e della società. Anche per queste ragioni, le sequenze del film di John Milius "Alba Rossa" sono rimaste, dal 1984 a oggi, impresse in modo indelebile nell'immaginario collettivo USA: personalmente, del regista apprezzo visioni più sfaccettate, come quella potente e metaforica di Apocayspe Now, ma bisogna dare atto all'autore di aver saputo costruire in "Red Dawn" sequenze di grande efficacia, come il sanguinosissimo arrivo dei paracadutisti russi in un liceo del Colorado (l'invasione, però, con-

LE SEQUENZE DEL FILM DI JOHN MILIUS "ALBA ROSSA" SONO RIMASTE, DAL 1984 A OGGI, IMPRESSE IN MODO INDELEBILE NELL'IMMAGINARIO COLLETTIVO USA

Quando si ricevono ospiti in casa propria, una calda accoglienza è la prima cortesia da restituire...

Commento

Kaos Studios sta cercando di costruire un prodotto completo, ancora una volta sulle orme di DICE: l'attenzione per la campagna in singolo è migliorata rispetto a Frontlines, come testimonia il coinvolgimento di Milius allo screenplay, e il multiplayer dovrebbe presentare buone possibilità in termini di mezzi a disposizione e vastità dei campi di battaglia, in un'America devastata dall'invasione straniera. Sul comparto multigiocatore, però, il riserbo dello sviluppatore è ancora forte, mentre le sequenze mostrate in singolo sembrano configurare un prodotto piuttosto solido, pur nella sua struttura da FPS classico.

Pro: Atmosfera e ambientazione interessanti
Utilizzo intensivo di veicoli e droni

Contro: Multi ancora da valutare

Giudizio

Alcune mappe si preannunciano piuttosto vaste: forse è per questo che la complessità dei modelli è tenuta sotto controllo.

STORIA DI UN REPUBBLICANO

Red Dawn non è certo il miglior film di John Milius, a causa di un improbabile incipit (che comprende l'abbandono degli USA da parte dell'Europa, ventilato anche in HF) e di un intreccio elementare e scontato, quasi a evidenziare la mancanza di memoria storica sulle guerre di resistenza da parte degli americani. Decisamente più incisivo "Un Mercoledì da Leoni", cult generazionale dove emerge lo spettro del Vietnam, rievocato con potenza ancora maggiore nella sceneggiatura di Apocalypse Now. Oltre che con Coppola, Milius ha collaborato con Pollack e Spielberg: insieme a quest'ultimo ha inscenato un'altra invasione degli USA, questa volta da parte giapponese, nel demenziale (e divertentissimo) 1941: Allarme a Hollywood. Da sempre, Milius non fa mistero delle sue idee politiche: è consulente all'Institute for Creative Technologies, struttura di ricerca retta dal Pentagono, e membro direttivo della National Rifle, l'associazione americana in difesa della libera circolazione delle armi, nota anche per le scorribande giornalistiche di Micheal Moore in Bowling for Columbine.

Gli scenari di Homefront si concentreranno sui piccoli centri delle campagne americane, tra il Colorado e la California.

LA LINEARITÀ È LA STRADA SCELTA PER PORTARE AVANTI GLI ELEMENTI DEL PLOT, FOCALIZZATO IN QUESTO CASO SULLE VICENDE DI UN SINGOLO MEMBRO DELLA RESISTENZA

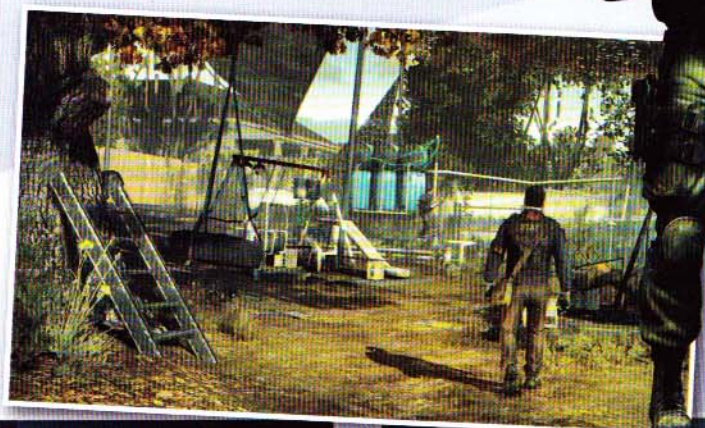
templava anche Cuba e Nicaragua). Proprio Milius, e qui veniamo a noi, è il principale consulente per la trama e lo scenario geopolitico descritti in Homefront, il nuovo FPS di Kaos Studios, che a livello tematico presenta diversi punti di contatto con Alba Rossa, d'ispirazione anche per l'interessante action-game Freedom Fighter di IO Interactive, del 2003. I nemici, però, non sono più i sovietici, per quanto le bandiere siano ancora rosse con le stelline oro...

LA CASA È IL LUOGO DOVE INFURIA LA GUERRA

Non è questa la sede per disquisire sui motivi per cui Milius, in modo un po' ossessivo, continua a sognare di partigiani americani che difendono la patria, anche perché il discorso rischierebbe di scivolare in territori rasenti la politica (cosa che non ci interessa, ovviamente, ma se volete altri dettagli sul regista, puramente didascalici, abbiamo preparato un box). Sicuramente, invece, ci riguarda il modo con cui Homefront intende avvolgere il giocatore attraverso trama e gameplay, anche ricorrendo a uno scenario controverso ma di grande attualità: proprio in questi giorni, la Corea del Nord ha sbandierato una "guerra santa nucleare" contro le esercitazioni di USA e alleati in prossimità delle sue acque territoriali, e se questa "simpatica" news non poteva essere inserita nel teaser sul background del gioco, fuori da qualche tempo, sono invece presenti le dichiarazioni del Segretario di Stato Usa Hillary Rodham Clinton, alcuni mesi fa, in merito al comportamento minaccioso del regime di Pyongyang (ritenuto responsabile dell'affondamento di una corvetta sudcoreana lo scorso marzo). Sulla base di questi elementi di cronaca internazionale, KS e Milius sono giunti fino al 2027, prima di dar inizio agli eventi del gioco, passando per più di 15 anni di crisi economica che colpiscono in particolar modo gli Stati Uniti d'America, declassando il paese dal punto di vista economico e militare. Nel frattempo, un nuovo leader coreano, giovane ed energico, assume la guida del regime, portando la nazione a nuovi standard di potenza su tutti i fronti: all'apice di questo riscatto, il governo nordcoreano lancia via satellite (in modo beffardo, millantando la pace globale) un attacco EMP sul vasto territorio degli USA, entrando nel paese con un enorme vantaggio tattico. E allora via sui monti, che c'è da rifare l'America!

NIENTE DI NUOVO SUL FRONTE AMERICANO

Considerata la natura da FPS puro di Homefront, è facile che ad alcuni di voi sia venuta in mente una versione futuribile del modesto Turning Point: Fall of Liberty, con i coreani al posto dei nazisti. Grazie al cielo, però, un simile pensiero porta fuori strada: HF non si affida al facile effetto di grattacieli ed enormi monumenti abbattuti a suon di bombe, bensì alle suggestioni da "nemico nel vialetto di casa" come sono state presentate nell'ultimo Modern Warfare, anche se in forma più avanzata e senza il supporto di vere forze



Gli effetti di luce e le esplosioni sembrano già di buon livello. Da questo punto di vista, d'altronde, l'UE3 è una garanzia.

Questi nord coreani sembrano preoccupati dall'apparizione del bengala. Secondo me fanno bene.

Le ombre e il sistema di illuminazione fanno bene il loro mestiere, insieme agli effetti particellari per il pulviscolo d'atmosfera.

QRCODE

Guarda il trailer History di Homefront sul tuo smartphone! Scopri come fare a pagina 41!

armate. Sotto questo profilo, l'esperienza single player sembra già molto definita, nel bene e nel male: la linearità è la strada scelta per portare avanti gli elementi del plot, focalizzato in questo caso sulle vicende di un singolo membro della resistenza, con un'ossatura del gameplay fondata sulla varietà della azioni di guerriglia e sull'uso dinamico delle scene scriptate. Nelle sequenze viste in movimento, in mezzo a traccianti e bagliori al fosforo, è stato facile riconoscere la divisione degli NPC tra veri belligeranti (alcuni schierati al nostro fianco, in modo semplice e automatico) e povere "comparse" destinate a morire contorcendosi tra le fiamme, magari dopo aver prestato soccorso a un compagno colpito. Qui, naturalmente, lo spazio tra un lavoro ben fatto e una rigida messa in scena è particolarmente insidioso: in MW 2, la sequenza del massacro all'aeroporto ha sempre lo stesso inizio e la stessa conclusione, ma in mezzo c'è una combinazione casuale degli script che permette alla folla di comportarsi, a ogni sessione, in modo leggermente diverso; alla ricerca di risultati cinematici di paragonabile intensità, KS ha implementato un sistema chiamato "Drama Engine" che, secondo gli sviluppatori, garantirebbe una costante calibratura del ritmo nelle sequenze d'azione, in effetti molto serrate, concentrando gli eventi più spettacolari intorno al giocatore. È ancora difficile, però, verificare la totale veridicità di tali proclami: la speranza, per delineare i contorni di un titolo davvero corposo, è che KS riesca ad applicare le feature appena descritte in sintonia con le altre caratteristiche di spicco, decisamente congeniali al team, come la gran quantità di mezzi a disposizione. Veicoli corazzati, elicotteri e droni da combattimento (più grossi di quanto possiate pensare) riportano ovviamente HF dalle parti di Frontlines: Fuel of War, l'opera con la quale il team ha cercato di affiancare, al primo colpo in solitaria (già sotto etichetta THQ), i "maestri-rivali" di DICE. Al di là della qualità finale di F:FoW, di buon livello ma comunque inferiore a un Bad Company qualsiasi, ricordiamo che KS ha attivamente partecipato, con il precedente nome di Trauma Studios, allo sviluppo di Battlefield 2, dopo aver stupito la stessa DICE con un ottimo mod per il primo capitolo della saga. Il team ha quindi il multiplayer nel sangue, cosa che fa ben sperare in un prodotto capace di affiancare un'esperienza competitiva ad alti livelli (in termini di possibilità a disposizione; per il resto, non si sa ancora nulla su eventuali sistemi di ranking) a un single player più sviluppato e appagante rispetto a Frontlines: il titolo precedente qualche buona trovata l'aveva anche su questo versante, come le suggestioni da reportage di guerra, ma lo storyline perdeva di interesse sui dialoghi e negli intrecci propriamente narrativi, ovvero nei comparti dove si sta spendendo, oggi, la consulenza di John Milius.

Sul versante grafico, infine, è facile notare i progressi compiuti dal team nell'utilizzo dell'Unreal Engine 3, soprattutto se pensiamo al trailer visto lo scorso anno nall'E3 (F:FoW, invece, utilizzava una versione precedente del motore di Epic). In alcune sequenze emerge una buona cura dei particolari, specie durante la visita a una delle comunità ricreate dai guerriglieri statunitensi, con animazioni in gran parte convincenti e un uso molto stretto della visuale in soggettiva, dichiaratamente in stile Half-Life: negli scenari più generici, magari interessati da combattimenti, la base del motore grafico comincia invece a mostrare qualche crepa anche in HF, soprattutto per la mancanza dei dettagli fantascientifici che, in altri casi, hanno risollevato le prestazioni dell'engine. Poco male, almeno per il momento, c'è tempo fino a un generico 2011 per migliorare ulteriormente la situazione, sempre che i nordcoreani non attacchino prima... ■

Questo uomo spara impotente contro un drone da 10 tonnellate. Poverino.

Ancora soldati coreani avvolti dal fuoco della rivolta. Le armi di cui subiscono la potenza, tra le altre cose, gli sono state rubate.

SUL VERSANTE GRAFICO, INFINE, È FACILE NOTARE I PROGRESSI COMPIUTI DAL TEAM NELL'UTILIZZO DELL'UNREAL ENGINE 3

Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di THE GAMES MACHINE

All'interno della rivista si trovano dei "quadrati magici" chiamati **QR**, acronimo di **Quick Response**, che consentono di accedere velocemente a contenuti esclusivi. Per visualizzarli è necessario avere uno **smartphone** o cellulare abilitato alla connessione Internet.

Ecco cosa bisogna fare per accedere ai contenuti esclusivi di **THE GAMES MACHINE**

1 Scaricare e installare

il programma gratuito i-nigma

La procedura deve essere effettuata solo la prima volta.
Una volta scaricato e installato il programma per la lettura dei codici QR questo funzionerà per ogni successiva lettura.
Il programma per leggere i QR funziona su tutti i cellulari e smartphone dotati di fotocamera e connessione a Internet. Per ottenere il software, basta inviare un SMS al numero **0044 7797 882325** per aprire la pagina Web da cui scaricare il programma adatto al proprio smartphone. Oppure è possibile collegarsi dal proprio cellulare al sito **www.i-nigma.mobi**. Così facendo, verrà individuato automaticamente il sistema operativo dello smartphone e installata la versione corretta di i-nigma.

Inquadrare e scattare

Dopo aver premuto l'icona del programma i-nigma non resta che puntare la fotocamera del dispositivo sul codice QR, avendo cura di restare a circa 10-15 cm dalla pagina della rivista, schermo del computer o iPad, e premere il pulsante **Leggi Codice**. Per conferma, si dovrà premere ora il pulsante **Accedi a Internet**. Qualora si voglia velocizzare questo secondo passaggio, occorre abilitare la voce **Nessuna conferma** all'interno del pannello **Impostazione** e poi **Connessione a Internet**.

■ **CPU:** Single Core 2,6 GHz (Dual Core 2,4 GHz) ■ **RAM:** 1 GB (2,0 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** nVidia GeForce 6600GT/ATi Radeon 9800 PRO (nVidia GeForce 8800 GTX/ATi Radeon HD3870)
■ **SPAZIO SU HD:** 12 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL (obbligatoria per l'attivazione)

■ **SVILUPPATORE:** Blizzard ■ **PUBLISHER:** Blizzard
■ **DISTRIBUTORE:** Blizzard ■ **MULTIPLAYER:** Internet
■ **LOCALIZZAZIONE:** COMPLETA ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 59,90 (Collector's Edition: € 79)

eu.battle.net/sc2/

STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

PLATINUM AWARD
THE GAMES machine

Alla fine è arrivato: il più atteso RTS degli ultimi due lustri abbondanti è tra noi. Con una campagna single player epica e avvincente e un multiplayer bilanciato e rassicurante c'è da dubitare delle qualità dell'ultimo prodotto Blizzard?

Ho passato le ultime due ore abbondanti a pensare un incipit all'altezza della recensione che stiamo per affrontare insieme. Alla fine non l'ho trovato: ecco il motivo di queste righe. Però dovete provare a capirmi: giocavo a StarCraft, come tutti gli appassionati di RTS, che era ancora un altro secolo. Ricordo con affetto lo splendore di quello strategico ricco di fantascienza, di personaggi così tondi e profondi da reggere da soli il peso dell'anonimato di centinaia di soldatini, veicoli e navette aliene. Ho ben presente l'enorme attesa che si è creata attorno a questo prodotto, avendo avuto la possibilità e la fortuna di seguirne l'evoluzione negli ultimi due anni, grazie anche a diverse incursioni del sottoscritto nella sede di Blizzard, a Irvine. Insomma, questo più che un articolo è un riassunto di esperienze, speranze, attese, preghiere. Trovare un incipit degno non era possibile. A meno di non cadere nell'ovvio, con il più tradizionale dei "È tornato StarCraft, il mondo non sarà più lo stesso"...

StarCraft è di nuovo tra noi: il vecchio gioco di sempre con una spruzzata di novità.

La trama della campagna in solitario ci vedrà ancora una volta alle prese con Zerg e Protoss, nei panni di Raynor, il ribelle Terran per eccellenza.

Nonostante le nuove unità, le modifiche alle vecchie e la possibilità di potenziarle, il meccanismo alla base di StarCraft II è rimasto immutato.

La campagna è composta da archi narrativi indipendenti, legati a diversi personaggi.

Nonostante un uso non eccessivo di poligoni ed effetti luce, SC2 è bello a vedersi.

Ecco un esempio di upgrade: il bunker modificato con torretta automatica.

E VIA CHE SI RIPARTE...

Nonostante le varie anteprime, preview e interviste che in questi anni hanno anticipato corposamente i contenuti e le novità di StarCraft II, è il caso di fare comunque un piccolo riassunto delle puntate precedenti a favore dei più distratti o di quel pubblico che proprio appassionato del genere non è, ma che per un titolo di questo calibro è anche disposto a superare le proprie perplessità sugli RTS. StarCraft II è uno strategico in tempo reale di stampo classico, di quelli dove devi costruirti la tua base, raccattare le tue risorse, allestire le tue armate e andare a zonzo per la mappa in cerca del nemico. Protagoniste di queste battaglie sono tre razze: i Terran, terrestri da generazioni insediati in un settore della galassia differente e lontano dal pianeta madre, i Protoss, potenti umanoidi spirituali e dotati di poteri fisici e psichici, e gli Zerg, insettoidi maleodoranti pronti a schiantare tutto e tutti senza un vero perché. Queste tre razze hanno dato vita, nel corso del primo episodio e delle sue espansioni, a una storia piuttosto complicata, che cercheremo di riassumere senza omettere troppi dettagli.

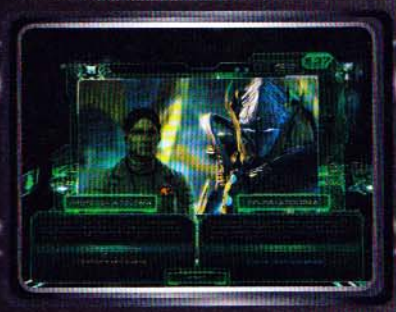
La saga galattica incomincia con i Terran alle prese con una rivoluzione: il vecchio Dominio, corrotto e incurante delle popolazioni, stava per essere ribaltato da un gruppo di rivoluzionari capeggiato da Arcturus Mengsk. Ad aiutarlo in questa lotta patriottica due figure spiccano sulle altre: James Raynor e la bella Kerrigan. Le vicende del primo StarCraft narrano da un lato la rivoluzione interna ai Terran, e dall'altro alla comparsa dei malefici Zerg. Perché questi insettoni spaziali voglio distruggere tutto? E perché i Protoss, così evoluti e avanzati, non sono riusciti a contenere l'infezione Zerg? Tutte domande senza risposta. Di fatto il primo capitolo è terminato con i Terran capaci di difendersi, ma obbligati a registrare la perdita di Kerrigan, catturata dagli Zerg e trasformata nella Regina delle Lame. Mengsk ha vinto, ma si è proclamato Imperatore ed è ora più corrotto del vecchio Dominio. Raynor, affranto per la presunta morte di Kerrigan e per il tradimento morale di Mengsk ha rimesso su un suo gruppo di rivoluzionari e si prepara a combattere il suo vecchio leader. Questo l'incipit dell'intera avventura, raccontato in maniera avvincente anche durante l'installazione del gioco. Ora, però, basta cianciare e veniamo a noi: StarCraft II riprende la vicenda dopo quattro anni di relativa calma. L'impero di Mengsk tiene, gli Zerg si sono ritirati nei loro territori a leccarsi le ferite, i Protoss vigilano sulla galassia e intanto si preparano a un eventuale ritorno dei malefici insettoni spaziali. Raynor riceve la visita di un vecchio compagno d'avventure, il marine Tychus Findlay, che gli propone un lavoro da mercenario: raccattare artefatti da rivendere a un gruppo di archeologi piuttosto facoltosi. Con i soldi di questo ingaggio, Raynor e i suoi potrebbero avere i fondi per riprendere seriamente la lotta contro Mengsk, magari utilizzando la Hyperion, nave stellare confiscata all'impero e ora usata da Raynor per la sua battaglia... Peccato che nel frattempo ci siano nuovamente gli Zerg a bussare alle porte degli insediamenti umani!

STARCRAFT II È UNO STRATEGICO IN TEMPO REALE DI STAMPO CLASSICO, DI QUELLI DOVE DEVI COSTRUIRTI LA TUA BASE, RACCATTARE LE RISORSE E ALLESTIRE LE ARMATE

CHI, DOVE, COME, E PERCHÉ

StarCraft II racconterà questo e molto altro, grazie a una splendida campagna in single player composta da 29 missioni contornate da filmati, intermezzi e racconti capaci di tenere incollato il giocatore alla storia. L'intera campagna è incentrata sui Terran e sulla figura di Raynor: in futuro sono già previste altre due espansioni dedicate alle vicende di Zerg e Protoss, ma per ora non si sa nulla di più al riguardo. Di fatto, la prima novità tra il vecchio StarCraft e questo seguito è proprio la struttura della campagna. Come si diceva, Raynor verrà a contatto con vari personaggi, a partire da Tychus, passando per Ariel Hanson, una dottoressa a capo di una comunità umana alle prese con gli Zerg e abbandonata dall'Impero, Gabriel Tosh, un mercenario che si vocifera

Alcuni passaggi della trama ci obbligheranno a fare delle scelte, che non saranno sempre indolori.



Il bar della Hyperion funge da vero e proprio hub per tutto il gioco. Provate a cliccare su un coin-op...

Milizie diverse per scopi diversi: nonostante l'impostazione classica, ogni unità di StarCraft II ha una sua "nemesi", in grado di schiantarla facilmente. Equilibrio, gente, equilibrio...

STARCRAFT II IN PILLOLE

Il mondo di StarCraft II è ricco di cose nuove e cose vecchie, mescolate con dovizia dagli sviluppatori per far sentire a casa i fan e incoraggiare nuove truppe di giocatori ad abbracciare le meccaniche di questo RTS fantascientifico. Abbiamo selezionato per voi alcuni argomenti che mettono in luce novità e differenze con il passato. Enjoy The future!

James Raynor

Matt Horner

Tychus Findlay

Zeratul

Arcturus Mengsk

Gabriel Tosh

Kerrigan

Ariel Hanson

Rory Swann

VECCHIE E NUOVE CONOSCENZE

Nel corso della recensione abbiamo accennato alla trama del primo StarCraft segnalando alcuni dei personaggi che si rivedono in questo seguito. Ecco qua una lista di interpreti, comprese alcune nuove comparse tutte da scoprire.

JAMES RAYNOR
L'eroe della resistenza, il cowboy solitario che salvò l'universo e che lo salverà ancora. In una parola il nostro alter ego in questo Wings of Liberty.

TYCHUS FINDLAY
Un marine vecchio amico di Raynor, benché mai citato nel primo StarCraft. È finito in carcere per salvare James, che ora lo accoglie a braccia aperte tra le fila dei suoi ribelli. Personaggio dalla dubbia moralità, Tychus non sembra convincere il resto dell'equipaggio della Hyperion.

ARCTURUS MENGSK
Imperatore a capo del Dominio Terran. Ha raggiunto il potere con una rivoluzione contro il vecchio governo, rivoluzione a cui ha partecipato anche Raynor prima di capire gli intenti poco puliti di Mengsk. Farla pagare e spodestare il nuovo imperatore è la missione di Raynor.

KERRIGAN
Altresì conosciuta come Regina delle Lame, Kerrigan era una Terran in lotta assieme a Mengsk e Raynor per spodestare il governo Terran. Ora è una specie di leader Zerg, o così sembra...

MATT HORNER
Altro nome nuovo nell'epopea di StarCraft. È il comandante della Hyperion, la nave di Raynor e dei suoi rivoluzionari.

ZERATUL
Templare oscuro Protoss che combatté insieme a Raynor la prima guerra contro gli Zerg. Il suo ritorno lascia aperta la porta a sconvolgenti rivelazioni, oltre che fornire l'occasione per una piccola campagna al comando dei Protoss all'interno di quella principale.

GABRIEL TOSH
Un nuovo personaggio mai entrato nella saga di StarCraft prima d'ora. Mercenario, prima ancora Spettro (una variante dei Fantasmi. Sono Terran "infettati" dai gas Terrazine, che conferiscono poteri psionici e altre caratteristiche superumane), sicuramente Terran. Propone a Raynor missioni mercenarie, ma la sua posizione non è chiara fino alla fine dell'intera avventura.

ARIEL HANSON
Capo di una fazione di Terran ribellatisi al Dominio a causa del disinteresse con cui lo stato centrale soccorreva i popoli sotto l'attacco degli Zerg, Hanson chiede aiuto e rifugio a Raynor e lo ottiene. Invaghita di Raynor, lo scienziato cerca una cura al virus che trasforma gli esseri umani in proto-zerg...

RORY SWANN
Meccanico, ingegnere... in una parola, il braccio operativo di Raynor e i suoi. È grazie ai suoi sforzi che mano a mano vengono sbloccati upgrade per le unità e nuovi progetti.

TERRAN Mule

TERRAN Banshee

TERRAN Thor

TERRAN Reaper

ZERG Queen

ZERG Baneling

PROTOSS Immortal

PROTOSS Zealot

UNITÀ FA RIMA CON NOVITÀ

Una piccola rassegna di unità che hanno cambiato pelle o che non si erano mai viste prima in StarCraft? Eccovela servita!

TERRAN

MULE
Unità temporanea convocata dal comando orbitale, è un upgrade per il centro di comando. Si comporta come un normale SCV, ma è più veloce e raccoglie circa il doppio dei minerali rispetto agli altri veicoli.

BANSHEE
Nuova unità aerea, capace di mimetizzarsi, la Banshee ha un ottimo arsenale e può colpire indifferentemente bersagli a terra e in volo.

THOR
Potente robot capace di mettere da solo a dura prova le difese di un'intera base o di dare supporto contro le unità aeree. Il suo punto debole? La scarsa mobilità e il raggio d'azione limitato, che lo obbligano a tenersi lontano dalle orde di zergling.

REAPER
L'abilità di questa unità di fanteria non risiede nella potenza di fuoco né nella resistenza ai colpi nemici. La sua arma principale è l'agilità: i Reaper possono saltare su colline e altri ostacoli impossibili da superare per le gli altri Terran.

ZERG

QUEEN
I fan di StarCraft sanno che la nuova regina Zerg è completamente diversa rispetto alla sua vecchia incarnazione. Ora può lavorare come supporto alla creazione di unità, come medico o persino in attacco.

BANELING
Piccolo e veloce come gli zergling, il Baneling ha un attacco suicida che mette in atto facendo esplodere la sacca di veleno corrosivo che porta sulla schiena.

PROTOSS

IMMORTAL
Successivamente agli avvenimenti di Brood War, i Protoss hanno perso l'abilità di evocare i Dragoni. Questi però sono stati sostituiti da un'unità altrettanto potente e simile, nella capacità di avere la meglio contro avversari medi e forti. Gli Immortali, appunto.

ZEALOT
Da sempre l'unità di combattimento base dei Protoss, limitata al corpo a corpo. Ha imparato un'abilità che gli consente di avvicinarsi velocemente al nemico, correndo contro di esso.

PROTOSS Mothership

MOTHERSHIP
Costosa da allestire, lenta da muovere ma devastante sul campo di battaglia: la nave madre Protoss è una stupefacente fortezza volante capace di offrire supporto alle unità a terra e di attaccare direttamente con i suoi potenti armamenti. Ne vorremmo una così anche quando cerchiamo parcheggio a Milano.

BATTLE.NET E LA LADDER LADDEROSA

L'integrazione di Battle.Net in StarCraft II è totale e quasi trasparente per l'utente. A questi rimane solo la possibilità di contattare amici e conoscenti (in questo è utilissima la possibilità di importare da Facebook le liste contatti in automatico), scambiare con essi informazioni sulle medaglie e i risultati in multiplayer ottenuti, organizzare tornei e sfide. Se questo non dovesse bastare Battle.Net è anche responsabile del sistema di Matchmaking introdotto da StarCraft II. La sezione multiplayer del gioco, infatti, dopo una piccola fase di rodaggio nella quale al giocatore sono proposti sfidanti con dati di vittorie e sconfitte simili, posizionerà ogni utente in una lega differente, secondo le sue abilità. Ogni player verrà quindi assegnato a una lega, diversa per ogni modalità di gioco (1 contro 1, 2 contro 2, 3 contro 3): questa categoria è destinata a cambiare nel tempo, grazie alle sfide giocate contro altri appartenenti allo stesso "girone", quasi fosse una specie di torneo di calcio diviso in serie o, per fare un esempio più calzante, una specie di campionato di fantacalcio con più leghe che si scambiano giocatori in base ai risultati...

I Protoss, da sempre la razza più evoluta in StarCraft, ora possiedono mezzi tecnologici ancora più minacciosi...

Sulla Hyperion è possibile riguardarsi gli splendidi filmati di intermezzo.

Utilizzare l'artiglieria per difendere una base è cosa saggia...

L'INTERA CAMPAGNA È INCENTRATA SUI TERRAN E SULLA FIGURA DI RAYNOR

facesse parte dei fantasmi, lo stesso capitano della Hyperion, Matt Horner, e il vecchio Protoss Zeratul, compagno d'armi di Raynor nelle precedenti guerre. Ognuno di questi personaggi rappresenta, in pratica, un diverso arco narrativo indipendente: completando la missione di un personaggio si accede alla successiva legata alla sottotrama in questione. Questo meccanismo permette di saltare da un ramo all'altro seguendo a piacimento l'ordine degli eventi: in qualsiasi momento si hanno, insomma, due o più missioni tra cui scegliere senza l'obbligo di continuità. Ma a parte questa struttura, la campagna di StarCraft II ha altre caratteristiche che la segnano profondamente: ogni missione offre una ricompensa in crediti, che possono essere utilizzati per acquistare mercenari, speciali unità molto più potenti della loro controparte normale, e upgrade per le truppe (ce ne sono due differenti per ogni tipologia). Se queste due opportunità di modificare l'arsenale a disposizione di Raynor non fossero abbastanza, ogni missione offre degli obiettivi secondari: completandoli in parte o interamente si ricevono punti ricerca Protoss e Zerg. Questi punti possono essere utilizzati per ricevere bonus addizionali o unità speciali. La campagna single player, quindi, è particolarmente votata alla personalizzazione: scegliere che missione compiere, quali obiettivi portare a termine e come impiegare il denaro e i punti ricerca ottenuti sono tutte cose che consentono di progredire nell'avventura senza mai trovarsi di fronte a un ostacolo insormontabile contro il quale sbattere la testa.

IL CAMPO DI BATTAGLIA

Abbiamo parlato di trama, struttura della campagna, unità e bonus senza però affrontare il tema centrale di StarCraft II: il campo di battaglia vero e proprio. Qui le novità sono decisamente meno evidenti rispetto a quanto visto nel resto del gioco. Non stiamo parlando certo dell'aspetto estetico, nemmeno paragonabile al primo capitolo della serie, quanto piuttosto delle meccaniche di base. Tutto, o quasi, ricorda il caro vecchio StarCraft, nel bene e nel male. Ogni missione ha un proprio obiettivo, vario quanto possono essere vari gli obiettivi di un RTS di stampo classico: difendere per X minuti una base dalle ondate nemiche, raggiungere Y punti scortando un'unità eroica, raccogliere Z mila unità di gas o minerali...

La volontà di rendere ogni capitolo unico c'è e si intuisce: gli sceneggiatori di Blizzard e i game designer hanno fatto il massimo dello sforzo in questa direzione. Ciononostante, l'effetto sorpresa in molte occasioni è destinato a scomparire dopo qualche minuto, lasciando il più classico dei gameplay, per quanto rivisitato in una salsa decisamente galvanizzante. Prendiamo i meccanismi di base, per esempio. Un RTS può essere orientato più alla strategia o più all'azione: i fan di StarCraft sanno che questo titolo, in particolare, ha sempre fatto della velocità ragionata il suo motivo di esistere. Più azione e meno pensiero, per quanto possibile, senza escludere del tutto la tattica dall'equazione. StarCraft II, in questo senso, è in tutto e per tutto il seguito del primo capitolo e ripropone gli stessi scontri contro centinaia di piccoli Zerg, battaglie tra marine e Protoss, enormi carri da guerra e veloci navette aliene. Si poteva spingere di più il pedale dell'acceleratore sul versante innovazione? Forse sì, ma il rischio di snaturare un meccanismo così riconosciuto e popolare era probabilmente troppo alto. E allora ben vengano le piccole modifiche fatte qua e là alle unità o agli edifici (come i Protoss che possono evocare nuovi guerrieri ai nodi d'energia invece che ai tradizionali portali, per fare un esempio), senza stravolgere niente e senza intaccare quel senso di abitudinaria familiarità che permea l'intero titolo.

CAMPAGNA E POI?

Se i meccanismi di base sono decisamente tradizionali e le novità, dal punto di vista del gameplay, non sono poi così rivoluzionarie, a innalzare la voglia di rigiocare l'intera campagna o le singole missioni più e più volte ci pensano l'enorme quantità di obiettivi da raggiungere e i moltissimi achievement da conquistare. Complice la totale integrazione con

Ogni missione contiene delle quest secondarie, utili per conquistare punti ricerca e sbloccare nuove unità e migliorie.

DANNI DI BASE, DANNI DI ODIO

Alcuni cambiamenti sono evidenti e sotto gli occhi di tutti, altri, magari anche più importanti, sono un po' meno visibili. Tra queste novità "striscianti" c'è sicuramente il sistema di assegnazione dei danni. Fondamentale per i giocatori più esperti, o anche solo per chi vuole conquistare tutte le medaglie e gli achievement nella campagna in solitario, il nuovo sistema di assegnazione è piuttosto semplice da descrivere: ogni unità sviluppa un danno di base a cui si applicano dei bonus contro certe unità nemiche. Di contro, molte unità possiedono difese particolari contro certi attacchi. Sasso, carta e forbice, insomma.

NELLE PUNTATE PRECEDENTI

Correva l'anno 1998 (urca!) quando vide la luce il primo, indimenticabile StarCraft. Della trama, centrata sull'invasione Zerg dei territori Terran e sulle battaglie tra questi ultimi e i più leali Protoss, abbiamo già fatto cenno nella recensione. Quello che non abbiamo detto è che gli avvenimenti di StarCraft II avvengono quattro anni dopo quanto giocato in Brood War. Uscita a poco più di un anno di distanza dal titolo originale, questa espansione raccontava, attraverso una campagna che coinvolgeva le tre razze principali, di come l'unica mente, enorme cervello Zerg, venisse sconfitta e di come Kerrigan finisse nelle mani degli stessi insettoidi per diventare la regina delle lame. E dopo? Beh, ci sono state un paio di espansione semi-ufficiali (autorizzate cioè da Blizzard ma non sviluppate dalla casa madre), che però non sono riconosciute, in termini di trama, come parte dell'universo canonico.

la piattaforma online Battle.Net, ora è possibile osservare in tempo reale il punto in cui sono arrivati i propri amici nella trama e quali traguardi hanno raggiunto, magari mettendo in bella mostra le proprie medaglie più lucenti. E questo dimenticandoci, volutamente, del discorso multiplayer, che è in tutto e per tutto un altro capitolo della storia. Grazie ai meccanismi di matchmaking, alle varie ladder (ne parliamo più approfonditamente nelle pagine centrali), alla possibilità di giocare 1Vs1, 2Vs2, 3Vs3 su decine di mappe diverse... beh, qualcosa da fare per tenersi occupati c'è.

Sicuramente quello che salta all'occhio della porzione multiplayer di StarCraft II, è l'assenza di tutti gli upgrade e delle novità introdotte nella campagna in solitario. Questo, probabilmente, è un effetto del cosiddetto E-Sport: con tutta l'importanza che ha nei paesi asiatici il nome StarCraft, in termini di squadre, canali televisivi e tornei milionari, proporre un multiplayer configurabile dall'utente avrebbe reso meno bilanciato ed equo il combattimento professionistico. Ci spiace però notare che, senza tutte queste piccole variabili, il multiplayer di StarCraft II è a tutti gli effetti più uno StarCraft Redux o HD che un nuovo capitolo della serie. Qualcuno sicuramente di questo gioirà e qualcun'altro no, ma queste sono le scelte di Blizzard e non possiamo che prenderle così come sono.

UNO SGUARDO E UNA LACRIMA

Prima di concludere questo viaggio a volo radente nell'universo di StarCraft II, è doveroso parlare anche di alcuni argomenti tecnici. Su tutti, spicca la nuova capacità grafica del titolo. Paragonare l'impianto estetico di un RTS di 12 anni fa con quello di un titolo uscito ora è decisamente fuori luogo. Quello che però è possibile fare è prendere a esempio i prodotti contemporanei e vedere come si comporta StarCraft II rispetto ai concorrenti. Sotto questo punto di vista, l'unica vera conclusione che è possibile trarre è che StarCraft II è a tutti gli effetti perfetto se si prende in considerazione il rapporto qualità grafica/hardware richiesto, meno clamoroso in termini assoluti. Spieghiamoci meglio: avete visto i requisiti minimi di StarCraft II? Sono decisamente bassi, così come altrettanto abbordabili risultano quelli consigliati. È evidente che tali pretese sono state ottenute ottimizzando l'engine in modo da non risultare eccessivamente famelico, pur magari rinunciando a qualche poligono in più e a qualche effetto grafico più complesso. Ecco, sapendo questo, l'aspetto estetico di StarCraft II è praticamente da urlo: texture varie e ben definite, scenari vasti e ricchi di dettaglio, animazioni fluide in qualsiasi situazione, sia che sullo schermo ci siano due unità o centomila Zerg impazziti. E tutto questo gode di una pulizia e una cesellatura dei più minuscoli elementi che non ha precedenti. Se, invece, parliamo di valore assoluto, tirando in ballo Company of Heroes o World in Conflict, per esempio, è ovvio che StarCraft II soffra il confronto (non in maniera mostruosa, sia chiaro). Ma stiamo parlando di titoli che necessitano di più core, di una scheda grafica DirectX 10, e magari di qualche GB di RAM in più...

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

I FAN DI STARCRAFT SANNO CHE QUESTO TITOLO HA SEMPRE FATTO DELLA VELOCITÀ RAGIONATA IL SUO MOTIVO DI ESISTERE

Commento

Alla fine com'è StarCraft II? "Vecchio", ma grandioso: bilanciato alla perfezione, ricco di alternative in single e parecchio competitivo in multiplayer. Si poteva osare di più nel multi, ma Blizzard ha preferito non rischiare. Esteticamente non siamo certo di fronte a un nuovo punto di riferimento per i videogiochi, ma il risultato è decisamente apprezzabile e alla portata di tutti i PC. Se a questo si aggiungono una longevità infinita in multi e ottima in singolo, musiche originali, cover e un parlato in Italiano ottimo, è chiaro quanto sia maestoso questo titolo. Se c'è anche solo una possibilità che possiate apprezzare un RTS, StarCraft II è un qualcosa di imprescindibile. Per tutti gli altri... beh, è arrivato il momento di iniziare.

Pro: StarCraft dieci anni dopo! Campagna single player goduriosa Multiplayer agonistico

Contro: Poco coraggio nello sviluppo del multi

VOTO 95

QRCODE

Guardati lo splendido trailer Ghost from the Past di StarCraft II sul tuo cellulare! Scopri come fare a pagina 41!

LA COLONNA SONORA

Ne avevamo già parlato qualche mese fa con Russell Brower, capo della sezione audio di Blizzard. In quella sede, parlando di sonorizzazioni, Russell disse che la soundtrack di StarCraft II sarebbe stata "epica come poche altre". Ascoltando oggi i temi sonori, da quello principale a quelli che accompagnano gli eccitanti filmati, non possiamo che essere d'accordo. Con alcune influenze cinematografiche (il tema principale ricorda molto – troppo – quello di Guerre Stellari) e alcune citazioni e camei (come la cover di suspicious mind di Elivs Prisley) quella di StarCraft II è una signora colonna sonora. Da ascoltare.

Blizzard ci ha abituato ai suoi "inside joke". Qui vediamo un piccolo Sparatutto anni '80 nascosto nel bar della nave di Raynor...

■ **CPU:** Single Core 3 GHz (Dual Core 2.6 GHz) ■ **RAM:** 1 GB (2 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** nVidia GeForce 7800/ATi Radeon X1800 (nVidia GeForce 8800/Radeon HD X1900)
■ **SPAZIO SU HD:** 7 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL (Richiesta)
■ **SVILUPPATORE:** IO Interactive ■ **PUBLISHER:** Square Enix
■ **DISTRIBUTORE:** Halifax ■ **MULTIPLAYER:** Internet
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 49,90

www.kaneandlynch.com

KANE & LYNCH DOG DAYS 2

Il duo più sporco, gretto e sconvolto di tutti i tempi sta per scatenare la caccia all'uomo più devastante che la storia ricordi. Ma chi è la preda e chi il cacciatore?

Kane & Lynch rappresenta un caso a sé: la sua uscita, che risale al novembre del 2007, aveva acceso numerosissime polemiche per tutta una serie di motivi, piuttosto comprensibili fra l'altro. IO Interactive, del resto, era uno sviluppatore assai noto: insomma, stiamo parlando degli autori della serie Hitman, che magari avrà perso qualche colpo negli ultimi anni, ma di certo ha dato davvero tanto al genere stealth. In ogni caso, si è sempre trattato di produzioni dal valore quasi indiscutibile, tanto che nessuno mai avrebbe potuto immaginarsi una debacle di qualsiasi tipo. Kane & Lynch, inoltre, rappresentava uno dei primi tentativi nel cosiddetto mondo della next-gen, quella parolina magica che non solo ci ha dato una marea di delusioni, ma ha finito con il distruggere un'infinità di sviluppatori, soffocati dai costi altissimi che comportava (e comporta tutt'oggi) il creare videogiochi moderni. Il primo Kane & Lynch è arrivato all'appuntamento col pubblico in debito d'ossigeno: tecnicamente altalenante, doveva essere l'equivalente digitale di un film di Michael Mann. Si è rivelato invece un third person shooter mediocre, lento e incapace di esprimere una giocabilità interessante se non in qualche breve frangente, almeno a parere di chi

IL PRIMO KANE & LYNCH È ARRIVATO ALL'APPUNTAMENTO COL PUBBLICO IN DEBITO D'OSSIGENO

Alzare le saracinesche è lo sport nazionale cinese, tanto è vero che ve ne capiteranno a dozzine nel gioco.

Le esplosioni sono davvero ben fatte, con un utilizzo della fisica decisamente apprezzabile.

Se c'è una cosa che proprio non manca in Kane & Lynch 2 è il sangue. Specialmente quello dei vostri nemici.

Ogni tanto è possibile arrivare alle spalle dei criminali in maniera silenziosa, ma non fateci troppo affidamento.

IN DOG DAYS VI TROVERETE ADDOSSO NON SOLO LA PEGGIO FECCIA PARTORITA DALLA MAFIA CINESE, MA ANCHE UN'INFINITÀ DI POLIZIOTTI CORROTTI E PERSINO L'ESERCITO

In questo particolare frangente dovremo cercare di salvare la ragazza di Lynch da una fine orrenda.

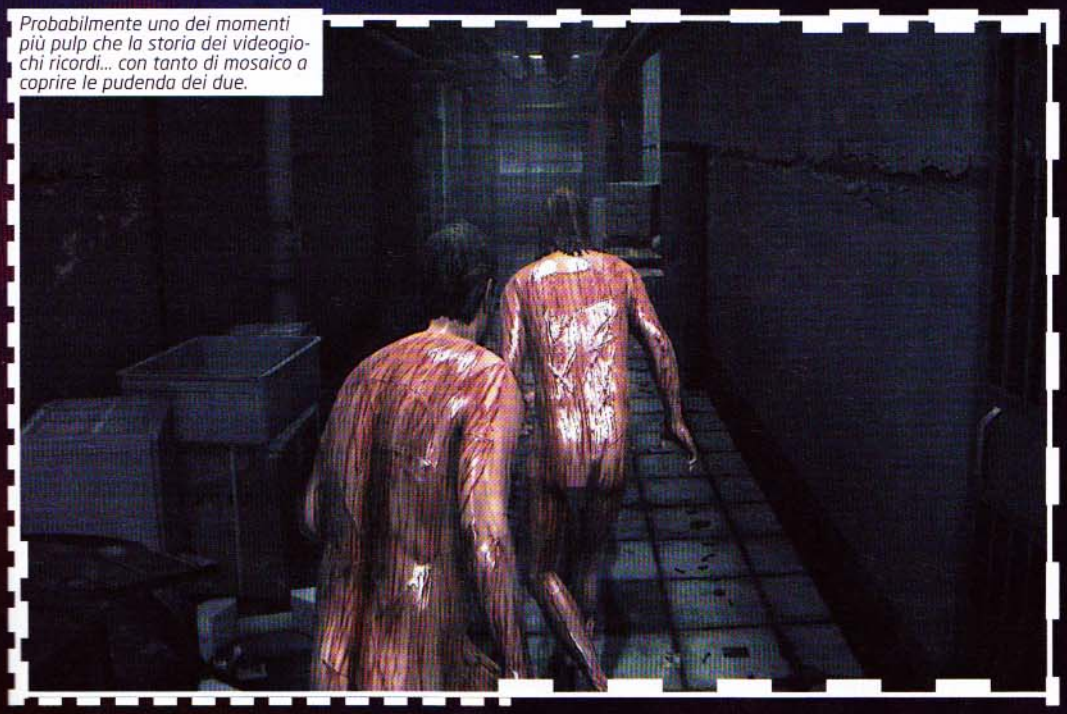
scrive. Ciò nonostante alla fine è riuscito a vendere circa un milione e mezzo di copie, una cifra apprezzabile per una nuova proprietà intellettuale, ma probabilmente ben distante da quanto immaginato inizialmente da Eidos.

RIPROVA E CONTROLLA, SARAI PIÙ FORTUNATO

Se c'è una cosa che ci ha insegnato il Grillo Parlante (dai su, siamo in pieno periodo revival anni '80, andatevelo a cercare su Wikipedia se non lo conoscete) è che abbiamo sempre una seconda possibilità in caso di errore. E così, nonostante tutte le magagne e contro ogni previsione, Kane e Lynch sono tornati a gironzolare sui nostri hard disk.
Una bella scommessa, anche perché in molti si immaginavano (o avrebbero preferito) che IO avrebbe dato vita a un nuovo episodio di Hitman: evidentemente gli sviluppatori hanno ritenuto opportuno prendersi una rivincita e iniettare un po' di linfa vitale nel dinamico duo. Ma come fare ad accattivarsi nuovamente la fiducia dei consumatori? Anzitutto con un'ambientazione molto furba: siamo in una Shanghai sporca, umida e tanto simile a un paesaggio urbano visto in tanti film di Hong Kong, insomma le robe che faceva John Woo prima di diventare un regista serio (e anche un po' noioso, di tanto in tanto). Va da sé che nelle pellicole in questione si spara veramente moltissimo, con milioni di proiettili che volano, ristoranti ridotti a un cumulo di macerie e, più in generale, un bodycount degno di un conflitto mondiale. L'idea di base quindi è proprio questa, seppur edulcorata dagli aspetti più "goliardici", tipo sparare con due pistole contemporaneamente oppure ricaricare una volta ogni dieci minuti.
I game designer di IO hanno quindi voluto dare alla produzione un taglio più realistico, nei limiti di quanto lo possa essere un videogioco, lasciando inalterata quella sensazione di essere soli contro tutti. Che poi soli non lo siamo, visto che esattamente come nel precedente capitolo, avremo sempre al nostro fianco un compagno di sventura dal grilletto facile. Kane per la precisione, visto che di base, in single player, controlleremo quel panzerottone pieno di antidepressivi noto come Lynch.

DUE AMABILI CANAGLIE... MA ANCHE NO

Una delle poche cose che funzionava in Kane & Lynch era il co-op: ovviamente lo ritroviamo in piena forma anche nel seguito. Non mi dilungherò troppo su questo aspetto dato che troverete maggiori informazioni in merito nelle due pagine centrali della recensione, dove il Raffo vi illustrerà con dovizia di particolari le sue sensazioni in merito. In ogni caso, sappiate che il personaggio principale questa volta è Lynch, quello pazzo furibondo insomma, che parla da solo e inghiotte pasticche di Prozac come fossero caramelle. Lo troviamo un po' imbolsito, ancora più stempiato, ma finalmente un po' più rilassato... merito anche della sua nuova compagna, Xiu. Kane, nel frattempo, è appena arrivato a Shanghai per concludere un affare. Apparentemente si tratta di una robetta semplice semplice, ma quando hai a che fare con dei criminali ti devi sempre


Probabilmente uno dei momenti più pulp che la storia dei videogiochi ricordi... con tanto di mosaico a coprire le pudenda dei due.

QRCODE

Guarda il trailer di Kane & Lynch 2 – Dog Days sul tuo telefonino! Scopri come fare a pagina 41!

KANE & LYNCH

Era una giornata calda e afosa, una di quelle in cui ti chiedi come cavolo faccia il ToSo a non impazzire... poi lo guardi bene e ti accorgi che effettivamente è impazzito. Comunque, in una situazione del genere, l'ultima cosa saggia da fare è innalzare lo stress con uno sparatutto in terza persona: io non ho problemi, ma Mirko è uno psicopatico latente, uno di quelli bravi e calmi, ma che un giorno senza dire niente può arrivare in ufficio con un fucile a pompa e cominciare a fare le pulizie. Noi, comunque, siamo dei professionisti e ce ne freghiamo se c'è il rischio di andare fuori di matto, quindi abbiamo provato Kane & Lynch 2 in co-op. Anzi, l'abbiamo iniziato e finito mettendoci circa cinque ore. In effetti ci aspettavamo di più, ma è nulla in confronto alla fine, che a me ha procurato un facepalm di sette minuti; Mirko invece si è alzato dicendo che doveva fare una commissione, farfugliando qualcosa a proposito "lezione esemplare", "pallottole" e "munizioni". Sta di fatto che ci siamo messi a giocare assieme, io alla guida di Kane e Mirko (giustamente) ai comandi di Lynch. Va precisato che i due allegri amiconi non posseggono caratteristiche peculiari: manovrare uno o l'altro è del tutto indifferente... anzi, a dire il vero nei panni di Kane non mi è stato concesso di modificare l'invert mouse, me lo sono dovuto tenere "giusto" per tutta la partita, cosa che comunque grazie alla mia maestria ho potuto gestire senza grossi problemi.
Come si svolge il co-op in Kane & Lynch 2? Beh, sicuramente si tratta della scelta ideale da compiere per godersi in toto il gioco, visto che i livelli possono essere affrontati in molteplici modi. Se infatti è vero che i nemici nella maggior parte dei casi si collocano tra noi e l'uscita dell'area, è anche vero che è possibile aggirarli passando dai lati, o utilizzando le numerose passerelle... questo vuol dire che uno dei due può avanzare affrontando a muso duro gli avversari, mentre l'altro si può occupare di tutti quelli che si appostano. Le cose però si complicano quando ci ritrova a terra moribondi: prima di spirare definitivamente passano alcuni secondi (periodo prolungabile di qualche attimo premendo all'impazzata il tasto "E") in cui il nostro compagno può venirci a salvare... se dunque ci troviamo troppo distanti da lui o, cosa accaduta spesso, in un luogo sperduto, si crepa ed entrambi devono ricominciare da capo dall'ultimo checkpoint raggiunto.
Infine, giocare in due può aggiungere un altro piccolo elemento di strategia: in Dog Days è possibile portare con sé solo due armi alla volta, cosa questa che rende saggio che uno dei giocatori sia dotato di fucile da cecchino per stanare i maiali più imboscati, mentre l'altro si specializzi sulle armi da massacro.
In conclusione, come era logico e lecito aspettarsi, la modalità co-op di Kane & Lynch risulta decisamente più divertente rispetto a quella single player. Vi consiglio però di impostare fin da subito il livello di difficoltà su "difficile"; in quello "medio" non è che non capiti mai di crepare, ma le prime quattro ore di gioco (su cinque) vanno via davvero troppo lisce.

MULTIPLAYER CHE PASSIONE

Dog Days offre tre modalità multiplayer, descritte in questo stesso box, e si può giocare sia in LAN (rete locale), sia online (al momento della recensione non attivi). Elemento discutibile del taglio che Square Enix ha voluto dare al multi è l'impossibilità di giocare coi bot; per le partite online probabilmente non ci saranno grossi problemi perché troveremo (presumibilmente) sempre gente connessa, ma può diventare più complicato riuscire a tirare su il numero necessario per le sparatorie in LAN. Entrando più nel dettaglio della modalità multiplayer, è interessante rilevare che esiste una progressione di livello: si inizia col grado ottavo di "Scippatore" per arrivare al primo di "Mente criminale". Si progredisce ammazzando gente e al raggiungimento di ogni nuovo livello viene data la possibilità di comprare delle armi. I soldi vengono guadagnati in vari modi: portando a casa il proprio bottino, uccidendo i traditori e, nel caso della polizia, collaborando coi compagni e facendo fuori i malviventi.

FRAGILE ALLEANZA

La rapina è andata a buon fine, ora si tratta di portare i soldi al sicuro. Ogni giocatore possiede una parte del bottino e tutti devono cercare di cooperare per avere la meglio sui poliziotti. Nessuno vieta però di attaccare un compagno e di sottrargli il denaro, quindi non basta sparare ai "buoni" ma anche guardarsi le spalle.

AGENTE INFILTRATO

Viene scelto casualmente un giocatore al quale si assegna il compito di fare il poliziotto infiltrato. Mentre tutti giocano per portare a casa il bottino, l'agente infiltrato dovrà cercare di impedirlo. Se l'uccisione di un compagno comporterà il venire etichettato come "traditore", il poliziotto infiltrato potrà far fuori i componenti della banda impunemente. Far fuori l'agente infiltrato procurerà parecchi soldi al killer.

POLIZIOTTI & RAPINATORI

Si gioca minimo in tre contro tre (fino a un massimo di sei contro sei): da una parte ci sono i poliziotti, dall'altra i rapinatori con quattro milioni di dollari al seguito. I rapinatori devono fuggire, i poliziotti devono fermarli. Semplice semplice, anche se i minuti a disposizione per scappare sono solo quattro.

GLI STEAM ACHIEVEMENT

Dog Days mette a disposizione un totale di 50 Steam Achievement: una ventina li farete giocando normalmente, mentre gli altri sono sbloccabili solo online o nella modalità arcade. Nel complesso non ci sono obiettivi impossibili da portare a termine, ma alcuni risultano piuttosto impegnativi e bisogna impostare correttamente il proprio stile di gioco per riuscire a portarli a casa.

MANO NELLA MANO

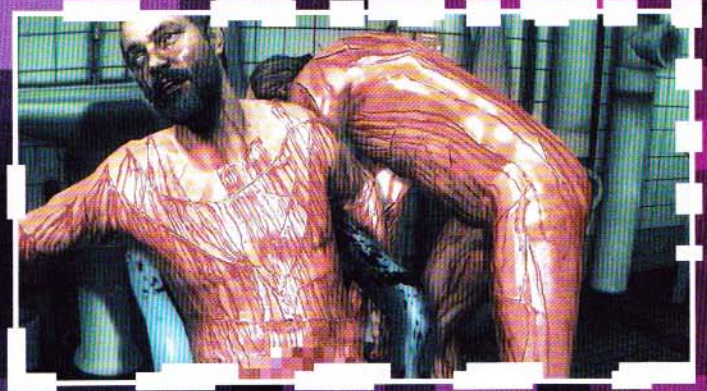
BRUCE E JAMIE ALLE GRANDI MANOVRE

Viste le peripezie in cui sta incorrendo questo progetto, è lecito chiedersi se vedrà mai la luce; sta di fatto che al momento la data di uscita del film di Kane & Lynch è fissata per l'anno prossimo. Inizialmente il regista della pellicola doveva essere Simon Crane, che ha però avuto qualche problema con la produzione e ha fatto le valigie. Al suo posto è arrivato F. Gary Gray, regista tra gli altri di The Italian Job, A Man Apart e Be Cool. Nei panni di Kane ci sarà sicuramente Bruce Willis, al quale il personaggio a quanto pare piace parecchio; per quanto concerne Lynch, inizialmente si era parlato di Mickey Rourke, per poi cambiare completamente rotta finendo su Jamie Fox. Cosa diamine c'entri Jamie Fox col personaggio di Lynch lo sa solo la produzione.

Per quanto concerne la trama, si sa che si ispirerà parzialmente a Dead Man, parlerà dei due galeotti fuggiti, ma a quanto pare dovranno recuperare un micro chip per salvare l'umanità e l'universo, nonché la moglie e la figlia di Kane... insomma, vedremo cosa ne uscirà fuori, ma il mio personale termometro dell'hype arriva a malapena a sei tacche su 10.

COMMENTO DEL RAFFO

Kane & Lynch sono due personaggi molto affascinanti ed è interessante seguire e vivere le loro vicissitudini. Il gioco è un netto passo in avanti rispetto al primo capitolo: non ho trovato bug (salvo qualche piccola compenetrazione di poligoni) e l'intelligenza artificiale dei nemici è piuttosto buona... meno buona quella dei personaggi non giocanti, che si limitano a correre in giro oppure si fermano di colpo per riprendere le proprie faccende. Buono il comparto tecnico, specie negli ambienti aperti, e convincente l'effetto di rendere cinematografica l'azione. Avremmo preferito una campagna più lunga e un finale degno di tale nome.



Come giustamente mi ha fatto notare il Raffo, Lynch in questo look agghiacciante ricorda non poco Cornholio di Beavis and Butthead.

Anche la pioggia è resa in maniera egregia, ma gli effetti/difetti sono decisamente la parte più riuscita dell'engine.

MODALITÀ ARCADE

Una delle novità introdotte in Kane & Lynch 2 è una particolare modalità detta Arcade: in pratica dovremo portare a termine delle rapine, impossessandoci del bottino (denaro, droga, diamanti...) e fuggendo entro un tempo limite. Il tutto evitando di finire ammazzati e giocandocela con altri compagni di furto, che potremo aiutare, ma anche tradire, sempre che non siano loro a farlo per primi. L'idea di base è spassosa, le sei mappe disponibili (ve ne saranno altre in DLC) ben studiate, peccato solo che il tutto sia limitato al single player. Una scelta decisamente poco condivisibile, considerando che lo stile di gioco sarebbe calzato come un guanto per il multiplayer. Inoltre, essendoci dei bot attivi, questo avrebbe permesso anche a due soli giocatori di spassarsela senza dover per forza passare attraverso le mappe MP, dove i personaggi gestiti dall'IA non sono purtroppo previsti.

KANE E LYNCH POTRANNO MANEGGIARE QUALSIASI TIPO DI ARMA, SENZA DISTINZIONI DI SORTA

aspettare il peggio. Non voglio rovinarvi la trama, ma sappiate che a causa di uno sfortunato incidente (diciamo così) vi troverete addosso non solo la peggio feccia partorita dalla mafia cinese, ma anche un'infinità di poliziotti corrotti e persino l'esercito, armato fino ai denti. Inizierà così una rocambolesca fuga che, dai sobborghi di Shanghai, vi porterà fino alla cima di un grattacielo, lasciando alle vostre spalle una scia di sangue e morte da far sembrare Rambo un boyscout. Indossare i panni di Lynch vi farà apprezzare la sua costante discesa verso la follia, dimostrando quanto fosse fragile la sua nuova condizione e soprattutto quanto siano forti i demoni interiori, specialmente quando ti parlano nella testa. Avere un compagno d'armi comunque sarà di grandissimo aiuto; fortunatamente, l'intelligenza artificiale che lo muove è un filo superiore alla media: Kane spara moltissimo ed è capace di far fuori un buon numero di nemici, anche se attenderà sempre una vostra mossa prima di avanzare. Il nostro compare vanterà inoltre il dono dell'immortalità e, anche quando adeguatamente farcito di proiettili, potrà al massimo cadere per terra, salvo rialzarsi pochi attimi dopo. Diverso il discorso di Lynch, che invece può restarci secco (nel co-op online il nostro compagno avrà un manciata di secondi per trovarci e "curarci"). Va da sé che questo semplifica non poco le cose, anche se durante gli scontri, complice l'enfasi con la quale vengono affrontati, non è infrequente perdersi il proprio compagno, dato che non esiste nessun indicatore a video che ci informi del suo status di moribondo. In realtà, se ci fate caso e se state guardando nella direzione giusta, potreste notare una barra di energia rossa che scende con tanto di timer: diciamo però che la cosa non è proprio particolarmente intuitiva e se dobbiamo fare confronti, Resident Evil 5 era molto più esplicito in questi frangenti.

SPARA LYNCH SPARA, SPERA KANE SPERA

Una cosa è certa, Kane & Lynch 2 è uno sparatutto in terza persona lineare che più di così non si può. Non presenta mappe particolarmente complesse, è molto difficile perdersi e in ogni caso esistono pochissime variabili. Non è una critica, fior di giochi pluriacclamati hanno la medesima impostazione: in questi casi quel che davvero fa la differenza è come vengono costruite le varie situazioni nelle quali si trova coinvolto il giocatore. Lo sforzo, in questo senso, è encomiabile, con una notevole attenzione posta sia alle ambientazioni, molto varie ed estremamente dettagliate, sia all'intelligenza artificiale dei nemici, che specialmente ai livelli di difficoltà più alti impongono delle scelte tattiche che non possono certo essere definite avventate. Affrontare gli ostili a viso aperto, alla bersagliera insomma, senza sfruttare le coperture come si deve, equivale a morte certa nel giro di pochi secondi. I soldati, in particolar modo, vantano una mira fenomenale, si muovono in continuazione e imbracciano armi da fuoco dalla potenza devastante. Va da sé che avere al proprio fianco un compagno umano (va beh, io mi sono dovuto accontentare del Raffo) può fare davvero la differenza fra la vita e la morte.
Ci si ritrova coinvolti in sparatorie di tutti i generi nelle situazioni più improbabili, dall'interno di un ristorante cinese (come nel demo che avrete sicuramente avuto modo di provare) agli stretti corridoi di un caseggiato popolare, arrivando persino a combattere a bordo di un elicottero (non lo guideremo direttamente, ma dovremo utilizzarne i mitragliatori laterali per sforacchiare chiunque

L'assalto al grattacielo è uno dei momenti più fracassoni di tutta l'avventura, con i mitragliatori pesanti che spazzano via qualsiasi cosa.

Lo scontro fra i grattacieli di Shanghai è tanto divertente quanto spettacolare.

Se siete arrivati fino a qua, vuol dire che avete attraversato un vero e proprio inferno di proiettili.

Non fate caso alle scritte in inglese: il Raffo ha deciso di giocarlo in lingua originale per darsi delle arie e vantarsi sui forum.

Ecco cosa vuol dire lavoro di squadra! Anche se è il Raffo che mi copre le spalle, l'ha fatto al momento giusto.

osi contrapporsi alla nostra furia omicida). Come da copione ci troveremo a maneggiare una vera e propria santabarbara fatta di pistole, mitra d'ogni genere, fucili d'assalto e da cecchino. Kane e Lynch potranno imbracciare qualsiasi tipo di arma, senza distinzioni di sorta, una scelta che ovviamente ha i suoi pro e i suoi contro. Posso capire che escludere qualsiasi limitazione sia una precisa scelta di design, ma in questo modo si finisce con l'appiattire eccessivamente i due personaggi, rendendoli di fatto fin troppo simili. Sarebbe stata apprezzabile una maggiore diversificazione, conferendo ai due "pupazzi" abilità particolari o una qualche specializzazione nell'uso delle armi.
Non sarebbe stato male neppure trovare un'opzione per il combattimento corpo a corpo, anche solo la possibilità di usare il calcio di un fucile per rompere i denti a un avversario. Inoltre, nel casi finiate le munizioni, l'unica cosa da fare è afferrare un malcapitato e usarlo come scudo umano o ucciderlo impossessandoci così della sua sputafuoco. Non ci sono neppure granate e/o bombe a mano, ma per fortuna di tanto in tanto potremo trovare in giro dei bei bomboloni di gas o di acetilene, che possono essere raccolti, lanciati e quindi fatti esplodere in maniera tanto semplice quanto efficace.

NON SPARATE SUL CAMERAMAN

Il motore grafico che muove Dog Days è il Glacier Engine, una soluzione sviluppata internamente da IO Interactive tempo addietro, che a quanto pare ha fatto passi da gigante rispetto a quanto visto nello stesso Dead Men. Anzitutto c'è un dispendio davvero senza precedenti in quanto a utilizzo di filtri post-produzione: l'immagine è sporca, con l'inquadratura che simula in maniera straordinariamente efficace i movimenti di una telecamera a mano, mentre la messa a fuoco varia in continuazione. Le luci si distorcono, specialmente nelle scene in notturna, e più in generale si può apprezzare lo sforzo tecnologico del voler presentare ogni situazione come se ci fosse una sorta di cameraman a filmare le nostre peripezie. La cosa si rispecchia anche nella censura preventiva: ogni scena di nudo o particolarmente violenta (tipo quando fate saltare la testa a qualcuno) è opportunamente camuffata con il classico mosaico di pixel, tecnica particolarmente amata dai giapponesi (e adesso non venitemi a dire che non avete mai visto un cartone animato zozzo proveniente dalla nippolandia, eh).
La fisica è ben presente in tutte le fasi distruttive, con pezzi di legno o piastrelle che saltano via sotto l'incessante pioggia di fuoco che accompagna ogni momento del gioco. In realtà ci si rende presto conto che gli elementi devastabili non sono proprio tantissimi e infatti ci sono rimasto un po' male quando, sparando a una bottiglia, questa si è solo scheggiata (in realtà è cambiata la texture) senza mai rompersi veramente.
Le ambientazioni comunque sono ben dettagliate, con texture quasi sempre all'altezza e di qualità assai superiore rispetto alle controparti console. Su PC, inoltre, si può pompare la risoluzione come e quanto ci pare, con tanto di antialiasing fino a 8x e filtro anisotropico a 16x. Aggiungeteci il triplo buffering e il v-sync attivo e avrete un gioco che gira fluidissimo, senza perdere un fotogramma che sia uno. Ovvio, a patto di avere un hardware come si deve, il che significa possedere almeno una Radeon o una GeForce di ultima generazione con un buon processore multicore al seguito... niente di particolarmente straordinario comunque per un appassionato.
Gli unici aspetti negativi sul lato grafico in realtà riguardano il mapping relativo alla pelle dei personaggi, presentati con quello stile un po' plasticoso simil Unreal Engine che in particolare in alcuni frangenti lascia un po' di amaro in bocca. Si sente anche la mancanza di un'illuminazione dinamica globale e la gestione delle ombre appare alquanto semplicistica. Limitazioni che però, è bene ricordarlo, risultano ben nascoste grazie alle scelte stilistiche precedentemente descritte.

Mirko "TMB" Marangon
tmb@sprea.it

OGNI SCENA DI NUDO O PARTICOLARMENTE VIOLENTA PRESENTA LE OPPORTUNE "CENSURE", RAPPRESENTATE DAL CLASSICO MOSAICO DI PIXEL

Ogni tanto, nel tentativo di simulare una ripresa video, l'engine esagera un po', arrivando a replicare persino i difetti della compressione mpeg!

Commento

Dog Days è un gioco violento, feroce e politicamente scorretto. Ci sono parolacce, scene crude e si ammazzano anche molti poliziotti. Se Kane di tanto in tanto dimostra un briciolo di coscienza, Lynch è un cane pazzo: insomma, non è un gioco per signorine, ma al di là della questione morale, ci si diverte, specialmente in co-op con un amico. Purtroppo il gioco è breve, cinque ore, sei al massimo, ma fra multiplayer, modalità arcade e Steam Achievement la longevità è garantita. Peccato per il finale davvero pessimo, ma la produzione è piuttosto solida e appassionante anche se da IO ci si aspetterebbe di più. L'impressione generale, infatti, è che a Dog Days manchi quel pizzico di coraggio per spiccare rispetto alla massa.

Pro: Stilisticamente accattivante
Violento e coinvolgente

Contro: Piuttosto breve
Non offre nulla di nuovo

VOTO 80

CPU: Single Core 3 GHZ (Dual Core 2.3 GHz) ■ RAM: 2 GB (3 GB)
SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X800/nVidia GeForce 6800 (ATi Radeon 3700/nVidia GeForce 9800)
SPAZIO SU HD: 10 GB ■ CONNESSIONE: ADSL (per attivazione su Steam)
SVILUPPATORE: 2K CZECH ■ PUBLISHER: 2K GAMES
DISTRIBUTORE: CIDIVERTE ■ MULTIPLAYER: Assente
LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 49.90

www.mafia2game.com

MAFIA II

Daniel Vávra e 2K Games ci raccontano altri dieci anni di Pizza Connection.

Possiamo girarla come vogliamo ma quando si parla di noi all'estero lo si fa essenzialmente per tre motivi. Per il mangiare, il vestire e per Cosa Nostra. Visto che nessuno è perfetto, si potrebbe pensare che la bontà dei primi due articoli riesca a bilanciare la pessima fama che i "picciotti" iniziarono a esportare oltreoceano a cavallo tra le due guerre mondiali. Difficile a dirsi. Tuttavia, l'America dei gangster, del proibizionismo e della bella vita ha già trovato la sua consacrazione in innumerevoli pellicole cinematografiche di cui la trilogia del Padrino e Quei bravi ragazzi, entrambi diretti da Martin Scorsese, sono i punti più alti. La stretta correlazione tra il mondo della celluloide e i byte che compongono un programma complesso qual è un videogioco aveva già partorito un videogame ispirato a questa ambientazione. Mafia: The City of Lost Heaven era una perla di programmazione per come amalgamava i migliori cliché dei gangster italoamericani con un gameplay vario e intrigante in una città che sembrava l'incrocio perfetto tra Chicago e San Francisco. Il primo Mafia fece giustamente storia e molti appassionati lo considerano, a oggi, uno dei migliori action game per PC in senso assoluto. Mafia II sarà un degno seguito?

DON SALIERI VI MANDA I SUOI SALUTI

La prima impressione è assolutamente positiva visto che, com'era accaduto in occasione del primo capitolo, i 2K Czech (gli Illusion Softworks del primo Mafia e della serie Hidden & Dangerous) hanno deciso di mettere la storia innanzi a tutto, tagliando i ponti con l'ambientazione originale e ricreando una nuova città pronta per essere messa a ferro e fuoco da una nuova generazione di sicari. Empire Bay ha molto a che spartire con Lost Heaven in quanto a palazzi Art Dèco, quartieri fatiscenti e tutta quella serie di segni distintivi come vetture, abbigliamento e cultura popolare di musica e film tipici degli States di quell'epoca. Tuttavia, non stiamo parlando degli anni '30 di Thomas Angelo e Don Salieri, ma di un periodo a cavallo tra la fine della Seconda Guerra Mondiale e l'inizio degli anni '50, che vede nuovi "attori" spadroneggiare su cittadini e forze dell'ordine, anche se con i vecchi metodi. Protagonista di questa nuova avventura è infatti il prototipo del mafioso in erba: Vittorio Scaletta (Vito, per gli amici degli amici) è figlio di un immigrante siciliano che, per sfuggire a qualche anno di galera, viene arruolato d'ufficio giusto in tempo per partecipare allo sbarco in Sicilia del settembre 1943 nelle vesti di interprete. Tornato a casa dalla guerra con la fedina penale pulita, gli resteranno solo due opportunità: rimettersi al "lavoro" con il suo vecchio amico Joe Barbaro o trovarsi un impiego mal retribuito al porto, ripercorrendo i non esaltanti passi paterni. Ovvia-

NON STIAMO PARLANDO DEGLI ANNI '30 DI THOMAS ANGELO E DON SALIERI MA DI UN PERIODO A CAVALLO TRA LA FINE DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE E L'INIZIO DEGLI ANNI '50

Le sparatorie con la polizia sono decisamente frequenti: a seconda della gravità dei crimini commessi, l'aggressività e il numero dei tutori della legge cambiano radicalmente.

Il Thompson 1921 rimane l'arma migliore in quasi tutte le situazioni a corta e media distanza.

Le rapine e i furti d'auto sono un diversivo rispetto alle missioni della storia, ma in termini economici non rendono a sufficienza per i rischi che si corrono.

Gli interni, anche se da visitare non sono molti, risultano curatissimi in ogni dettaglio. L'attenzione per gli oggetti tipici dell'epoca è assolutamente maniacale.

LA TRAMA DI MAFIA II NON HA NULLA A CHE INVIDIARE A QUELLA DEL SUO PREDECESSORE

mente, le conoscenze e i sogni di potere del suo corpulento paesano lo porteranno, nel volgere di qualche missione, al servizio delle più potenti famiglie mafiose della città. Un'auto rubata qui, una rapina là, la raccolta del pizzo oggi, un furto di buoni carburante domani... e il buon Vito entrerà ben presto nei favori dei capimafia locali iniziando il suo percorso verso il giuramento come uomo d'onore. A rendere tutt'altro che agevole l'ascesa di Vito ai ranghi di criminale professionista troveremo forze dell'ordine, gang avversarie e quel tipo di problemi che, nel giro di qualche anno, porterà alla distruzione di un sistema criminale basato sulla suddivisione in zone d'interesse della città. A voi, il compito di sopravvivere alla tempesta mantenendo inalterato il vostro onore di picciotto fidato attraverso le quindici missioni che compongono il gioco.

PORTATI LA SBIFFA

Non ci sono storie, Daniel Vàvra sa come caratterizzare i personaggi e come scrivere storie interessanti, per quanto i protagonisti siano moralmente tutto fuorché irreprensibili. Tra due ore di slang siculoamericano ottimamente recitate, decine di raffiche di Thompson 1921 in pieno centro all'ora di punta, e una fuga precipitosa da una legione di poliziotti poco propensi a usare solo il manganello bisogna dire che la trama di Mafia II non ha nulla a che invidiare a quella del suo predecessore.

I FERRI DEL MESTIERE

La "famiglia" vi metterà molto spesso a disposizione i veicoli adatti a portare a termine le varie missioni, ma non sarà infrequente il dedicarsi al furto di veicoli sparsi in giro per la città per andare da un luogo all'altro o solo per semplice collezionismo. In questo caso è possibile scegliere tra l'approccio veloce ma rumoroso (rompendo il vetro) oppure optare per il "furto" di fino, consigliabile soprattutto se la strada è molto affollata. In questo caso la bisogna scassinare la serratura usando i giusti ferri del mestiere: velocità e sangue freddo sono fondamentali per far saltare tutti i cilindretti della serratura, più numerosi se il valore del mezzo da rubare è alto.

Anche dal punto di vista del gameplay ci sono moltissimi punti di contatto tra i due giochi, cosa che rende questo secondo capitolo un acquisto praticamente obbligato per chi aveva apprezzato le sparatorie del primo Mafia. Grazie a un ottimo scripting dei nemici, che ben si sposa con le scelte di game design che caratterizzano i luoghi in cui avvengono gli scontri a fuoco, già al livello di difficoltà normale bisogna sudare sette camicie per sterminare i nostri avversari, che non disdegnano di mirare alla nostra testa per farci secchi all'istante. L'abbondanza di armi tra fucili, mitragliatrici e pistole, in concomitanza con il classico sistema di copertura in piedi e accosciati, ricalca molto fedelmente quanto giocato otto anni fa. La ricerca immediata di un riparo quando il piombo inizia a volare è un imperativo considerato l'ottimo sistema di danni in relazione ai materiali e alla consistenza delle strutture presenti nel gioco. Tenere la testa al coperto potrebbe però non essere sufficiente, considerato il numero

Le "cabrio" sono bellissime da vedere ma anche molto pericolose: in Mafia II non è raro lasciarci la pelle anche in incidenti banali.

Il buon Joe Barbaro, amico di una vita, ci introdurrà ai lavoretti tipici della manovalanza mafiosa.

DENTRO L'AZIONE

Molti aspetti di Mafia II ricalcano lo stile classico degli action game "sandbox" visti in quest'era videoludica, diciamo da GTA III in poi. Diamo una veloce occhiata all'interfaccia di gioco nel momento in cui inizia a volare del piombo e in occasione dei frequenti inseguimenti su auto d'epoca fatte apposta per essere sforacchiate da lunghe raffiche di mitra.

SCONTRI A FUOCO

EMPIRE BAY DA BERE

La mappa della città deve essere consultata spesso per orientarsi e decidere quale strada percorrere per arrivare all'obiettivo designato, anche se il GPS integrato visibile nella minimappa di gioco risolve brillantemente il problema. A dispetto del numero di icone, i luoghi di interesse sono pochi: stazioni di servizio, bar e negozi di abbigliamento, oltre a permetterci di fare benzina, mangiare e cambiarci d'abito, sono rapinabili, ma il rischio di farsi beccare spesso non vale la candela del bottino. Le armerie permettono di equipaggiarsi a dovere, mentre le cabine telefoniche sono utili per corrompere la polizia allentando la pressione nel momento in cui si sta per diventare il nemico pubblico numero uno. Gli altri luoghi d'interesse sono lo sfasciacarrozze, dove portare le auto rubate, i meccanici, la casa di Vito e Joe e il locale di ritrovo della banda. È lì, infatti, che iniziano le missioni più impegnative.

A TUTTA BIRRA

Quando ci si trova alla guida di un veicolo, l'interfaccia cambia, dandoci informazioni diverse rispetto al movimento da appiedati. Oltre alla nostra energia appare anche lo stato di salute della vettura, la cui robustezza cambia notevolmente in base al modello utilizzato.

Le stelle indicano la gravità del nostro crimine e il relativo comportamento della polizia. Si va dalla semplice multa per eccesso di velocità all'arresto per omissione di soccorso in caso di incidente. Nel caso di rapine con conflitto a fuoco, l'uso delle armi da parte degli avversari aumenta in concomitanza con il numero di vetture della polizia lanciate al nostro inseguimento.

La targa indica lo status "legale" della vettura. Se dopo un crimine siamo stati visti allontanarci con l'auto su cui ci troviamo o inseguiti dalla polizia anche per pochi secondi, questa continuerà a scottare fino a che non la cambieremo o entreremo in un body shop per riverniciarla o cambiarla.

Il nostro status di ricercati rimane anche quando siamo nell'abitacolo: a meno che non siamo fermi a un semaforo è tuttavia molto più difficile per i poliziotti riconoscerci mentre siamo alla guida.

Una volta in macchina, appare l'indicatore della velocità, con tanto di contagiri e livello della benzina. Premendo Shift è possibile inserire il limitatore per non farsi multare per eccesso di velocità.

AUTOSALONE ANNI '50

Uno degli aspetti più interessanti di Mafia II dal punto di vista tecnico riguarda il buon numero di vetture presenti nel gioco. Tutte sono guidabili (anche i camion, ma niente moto) e spiccano per notevoli differenze tra loro in termini di potenza e tenuta di strada che ne riflettono peso, dimensioni e cavalli nel motore. Anche se Vito sposterà frequentemente la propria residenza nel corso del gioco, avrà sempre la possibilità di utilizzare un garage in cui potrà custodire tutte le vetture ottenute in seguito a una missione o semplicemente "prese a prestito" da ignari automobilisti. La maggioranza di queste sono dei cassoni inguidabili pronti farvi lasciare le gengive a ogni frontale: alcune, tuttavia, meritano di essere portate dal nostro meccanico di fiducia per essere elaborate nel telaio per una maggiore tenuta di strada e nel motore per un migliore spunto di potenza. Da notare che, a seconda del gusto del giocatore, è possibile modificarne la guidabilità scegliendo, dal menu delle opzioni, tra un modello di guida arcade o simulativo alterando notevolmente il livello di difficoltà di Mafia II in occasione degli inseguimenti.

Gli effetti dell'Illusion Engine sono ottimi, sia per quanto riguarda le fiamme...

... sia per la distruttibilità delle varie superfici.

CONIGLIETTE E RICERCATI

Una conferma per le critiche di scarsa attenzione in relazione alle attività extracurricolari di Vito Scaletta che abbiamo riportato nel corso della recensione è data dalla presenza nell'area di gioco di copertine di Playboy e poster di ricercati d'annata. Solitamente difficili da individuare e posizionati in luoghi inaccessibili, possono essere collezionati per essere poi visualizzati nella sezione extra del menu principale del gioco. Un diversivo simpatico, soprattutto per le foto delle conigliette (in cento scatti, nemmeno una goccia di silicone), che tuttavia non aggiunge molto alla struttura di gioco se non il gusto della raccolta e dell'esplorazione.

Non è possibile sparare mentre si guida: in certe missioni ci penseranno i nostri passeggeri a tenere a bada gli inseguitori. E non sempre si tratta della polizia.

NEL CORSO DELLE MISSIONI DELLA MODALITÀ STORIA AVRETE OCCASIONE DI DESTREGGIARVI IN SITUAZIONI DIVERSE DALLA CLASSICA SPARATORIA BRUTALE

dei nemici e la loro potenza di fuoco: ecco perché in molte situazioni occorre usare la ghirba più della sbiffa per fare un lavoretto di cui la famiglia può andare soddisfatta.

NON SOLO PISTOLETTATE

Nel corso delle missioni della modalità storia avrete occasione di destreggiarvi in situazioni diverse dalla sparatoria brutale, una scelta apprezzabile di 2K che si riassume in tre "famiglie" di gameplay. La prima è la missione stealth: in questo caso viene alla luce l'ottima programmazione dei nostri nemici sul fronte della loro capacità di individuarci a vista quando lasciamo anzitempo (o troppo tardi) un riparo. Il gameplay "alla chetichella" non comprende spostamenti o soste in luoghi scarsamente illuminati obbligandoci a valutare la copertura fornita dalle tenebre, ma si limita a una gestione accurata dei ripari e al non fare rumore, il tutto condito con eventuali aggressioni alle spalle per mettere fuori combattimento una sentinella senza fare "cagnara", magari spostandone il corpo fuori dal percorso di eventuali ficcanaso. Anche le risse sono una parte importante del gameplay visto che in molte occasioni, per procedere nella storia, bisognerà stendere vari energumeni a suon di cazzotti. Il sistema di combattimento è molto semplice (somiglia a quello visto in azione in Chronicles of Riddick) e alterna l'entrare e l'uscire dalla guardia a combinazioni di colpi veloci ma deboli a lenti e potenti. Infine, come parte integrante di molte situazioni, abbiamo fughe dalla polizia e inseguimenti di nemici con tanto di compagni fuori dal finestrino a mirare alle gomme delle vetture avversarie. Tanta roba?

SANDBOX (PER MODO DI DIRE)

Dipende. Se storia e gameplay delle singole missioni si pongono come i migliori punti di forza di un gioco coinvolgente e divertente dall'inizio alla fine, due mancanze gli impediscono di arrivare ancora più in alto a Mafia II. 2K Czech ha realizzato una città che, pur dando l'impressione di concedere la massima libertà d'azione al giocatore, ne limita le possibilità affidandosi quasi esclusivamente alla sostanza del gameplay offerto dai quindici capitoli della storia. Se confrontiamo Mafia II con GTAIV, è chiara la disparità di contenuti sul fronte delle "quest" opzionali che fanno da corollario alla raccolta di fondi con cui arricchire il proprio conto in banca, permettendoci di acquista-

Questo hot-rod è un vero missile rispetto alla media delle auto presenti nel gioco. Prima, però, bisogna aprirlo.

Ehi ragazzi, come va? Quasi tutte le missioni partono da una chiacchierata al bar, preceduta da una telefonata in cui ci viene detto di non dimenticare a casa il ferro.

Quando arrivano i soldi pesanti, è bello darsi una ripulita e vestirsi a modo...

... anche se non si sa mai in quale situazione ci si andrà a cacciare.

CON POCA FATICA SI SAREBBERO POTUTI AUMENTARE COINVOLGIMENTO E LONGEVITÀ DI UN TITOLO CHE COMUNQUE OCCUPERÀ UNA DOZZINA DI ORE DEL VOSTRO TEMPO AL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ NORMALE

Alcuni scorci di Empire Bay sono assolutamente da urlo: la città è veramente molto bella anche se non enorme, soprattutto se confrontata con la Liberty City proposta da Rockstar.

re in autonomia auto e armi da usare al momento giusto. Certo, è possibile rubare qualche macchina, rapinare distributori, bar o negozi d'abbigliamento, ma non si tratta di attività funzionali al gameplay visto in azione nella storia. Considerata l'ottima autonomia delle reazioni di polizia e passanti, sarebbe stato opportuno creare qualche situazione diversa dalla solita fuga dalle forze dell'ordine che facesse da degno contorno alle vicende di Vito e Joe, magari evolvendosi in una carriera autogestita dal giocatore in cui si sarebbero potuti inserire i vari capitoli della vicenda quando l'utente lo riteneva più opportuno. Con poca fatica si sarebbero potuti aumentare coinvolgimento e longevità di un titolo che occuperà una dozzina di ore del vostro tempo al livello di difficoltà normale, più di quindici se vi sentite dei gangster di qualità. Un ragionamento simile si può fare per l'assenza dell'online: nessuno chiedeva un multiplayer competitivo degno di Modern Warfare 2, ma qualche missioncina opzionale, magari da giocare in modalità cooperativa con qualche amico, sarebbe stata assolutamente gradita.

TU VOI FA' L'AMMERICANO

La questione è chiara: Vàvra e compagni hanno preferito concentrarsi sul succo della questione senza farsi distrarre dai fronzoli proposti dalla concorrenza. Visti i continui rinvii, una mossa decisa anche con la consapevolezza di avere un altro asso nella manica, ovvero le potenzialità dell'ultima versione dell'Illusion Engine. La città è stupendamente caratterizzata: dettagli di edifici, vetture, modelli dei passanti e un sacco di altri particolari rendono Empire Bay un vero spettacolo per gli occhi di giorno, di notte e nelle sue variazioni climatiche. A differenza di GTAIV, si nota chiaramente la cura posta nell'ottimizzazione di questo motore per la nostra macchina da gioco: se si esclude qualche leggerissimo rallentamento quando a schermo compaiono effetti di luce molto elaborati, potete dimenticarvi la pessima gestione del livello di dettaglio messa in mostra dal titolo Rockstar.

Per quanto riguarda il reparto "fisico", possiamo dire che le leggi che vengono applicate a corpi e a vetture sono ben riprodotte, così come la balistica delle armi e gli occasionali effetti dovuti agli scontri a fuoco e alle esplosioni. Nelle due ore di scene d'intermezzo realizzate con il motore del gioco si notano i visi di alcuni personaggi di contorno, purtroppo non allo stesso livello di quelli dei protagonisti; a parte questo, Mafia II è una vera goduria per gli occhi, a patto di possedere un buon processore Dual Core, 4 GB di RAM e una scheda video di fascia media da 512 MB di RAM. Irreprensibile è invece la traduzione: oltre all'ottimo adattamento dei dialoghi, è arricchita da una cura maniacale per l'interpretazione delle inflessioni tipiche del dialetto siciliano mescolate ad abbondanti dosi di slang americano. Du yu capìsc?

Matteo "Elvin" Lorenzetti
elvin@sprea.it

Il sistema di copertura durante gli scontri a fuoco è quello classico visto in buona parte degli action game usciti da qualche anno a questa parte. Con un click e ci si appoggia in automatico al muro o riparo più vicino, un altro click e si prende la mira.

Commento

Gli ex Illusion Softworks tornano sul luogo del delitto otto anni dopo e, se siete fan del primo capitolo, Mafia II risveglierà sicuramente il picciotto che c'è in voi. L'ottima sceneggiatura, affiancata a sparatorie, inseguimenti e scazzottate, vi terrà incollati allo schermo fino alla fine; una volta conclusa l'avventura, tuttavia, il gioco è destinato a rimanere sullo scaffale, come un cadavere in un pilone di cemento. Con un'ambientazione del genere, qualche malefatta di contorno (anche online) non avrebbe certo guastato, ma questo non toglie che Mafia II offra un qualcosa di molto difficile da rifiutare anche per gli appassionati degli action game in generale. Prendetelo come un consiglio d'amico...

Pro: Storia in perfetto stile "Cosa nostra"
Gameplay vario e divertente
Tecnicamente molto solido

Contro: Struttura sandbox poco sfruttata

VOTO 88

■ CPU: Dual Core 2 GHz (Dual Core 2,4 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce FX 5600 GT/ATi Radeon 9600 (nVidia GeForce FX 5600 GT/ATi Radeon 9600)
■ SPAZIO SU HD: 5 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: .dat ■ PUBLISHER: Kalypso Media Digital
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: ASSENTE ■ PREZZO INDICATIVO: € 39,99

disciples3.ru

DISCIPLES III: REINASSANCE

Imperiali, Dannati ed Elfi volgono lo sguardo al cielo alla ricerca di un segno, pronti a tornare in battaglia: avranno pagato il giusto tributo ai loro dei?

Recensire un titolo come Disciples III: Renaissance è da considerarsi quasi un privilegio, al di là del giudizio finale sul gioco. Di questi tempi non escono molti strategici con una simile impostazione, direttamente nel filone dei vari King's Bounty o Heroes of Might & Magic, e per questo l'attesa ha cominciato a farsi sentire anche per il terzo capitolo della saga iniziata 11 anni fa dalla canadese Strategy First, oggi sviluppata per Akella da .dat (no, nessun errore di battitura): il team russo ha fatto attendere parecchi anni i fan della serie, esattamente otto da DII: Dark Prophecy, ma alla fine ha sfornato un titolo con diverse caratteristiche interessanti, capaci di bilanciare almeno in parte i difetti più gravi, specie sul versante dei combattimenti.

Il nuovo Disciples, d'altronde, presenta vere innovazioni solo se confrontato con i capitoli precedenti, mentre l'aderenza ai modelli sopra citati (più agli ultimi K'sB che non a HoM&M V) risulta davvero marcata, a parte il ritmo più frequente degli scontri e altre piccole variazioni. Tuttavia, fin dalle prime sessioni balza agli occhi la buona rielaborazione "tematica" degli elementi del genere, in chiave tetra e solenne, in grado di dotare DIII di una sua personalità, dal punto di vista estetico e nella presentazione "pulita" e razionale di tutte le risorse a disposizione. Non si tratta di una considerazione di poco conto: in realtà l'engine di DIII è tutto fuorché competitivo sulla scena tecnica del 2010, ma alla fine gli artisti di .dat (3D o tradizionali) sono riusciti a ravvivare un gameplay "diligente" fin quasi a commuovere...

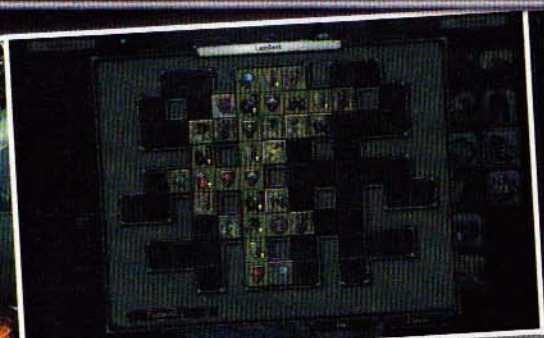
IL TERMINE "DISCIPLES" INDICA LA TOTALE DEVOZIONE DELLE VARIE CIVILTÀ DI NEVENDAAR PER I PROPRI DEI, IN UNA SORTA DI POLITEISMO RETTO DAL SUPREMO HIGHFATHER

OSCURO RINASCIMENTO

A dire la verità, non abbiamo inquadrato al meglio il significato del sottotitolo di DIII, se non in relazione al finale, ovviamente liberatorio, e alla "rinascita" stessa della serie, vista la distanza dall'ultimo capitolo: in realtà, gli scenari si presentano come l'ennesima reinterpretazione fantasy del nostro cupo medioevo, sia per le citate suggestioni visive, su cui torneremo ulteriormente, sia per quel che riguarda i dettagli del soggetto, tra compagnie di cavalieri e inquisitori in odor di caccia alle streghe. Fin dagli esordi della saga, invece, il termine

La rappresentazione degli elfi è particolarmente ispirata. In questa immagine, si può notare anche la buona definizione per le ombre.

Le unità sono realizzate con discreta cura estetica, come pure le animazioni. Il dettaglio delle armature è sempre encomiabile.



Ecco, una pioggia di meteore era proprio quello che ci voleva. Il Grande Inquisitore ha i minuti contati.

La versione distribuita su Steam permette di sbloccare 57 obiettivi, oltre a recare in dote un paio di mappe per le missioni in singolo e la modalità Hot Seat.

"Disciples" indica la totale devozione delle varie civiltà di Nevendaar ai propri dei, in una sorta di politeismo retto dal supremo Highfather: la divinità umana ha elementi in comune fra un dio pagano e un angelo biblico, mentre gli elfi si rifanno a una sorta di panteismo naturalistico e i demoni, beh, le bestiacce adorano direttamente il loro Signore, com'è logico che sia. Abbiamo nominato tre razze, proprio perché le campagne disponibili si riferiscono esclusivamente all'Impero, all'Alleanza Elfica e alla Legione dei Dannati: questa già di per sé è stata una brutta notizia per i fan della serie, visto che DII includeva anche le avventure dei non morti e dei nani, ma vedremo più avanti come la longevità non sia il problema principale di questa produzione, che anzi si presenta corposa con le sue 19 missioni (6 per campagna con l'aggiunta della mappa finale per il super-boss), della durata media di un paio d'ore al livello di difficoltà normale. Dal canto loro, trama e dialoghi sono scritti con competenza ma senza invenzioni particolarmente originali, e si snodano intorno al ritrovamento di un corpo celeste, misteriosamente caduto ai margini dell'Impero: l'evento suscita fermento nelle fazioni inducendole a inviare i propri luogotenenti, per recuperare quello che interpretano come un segno divino, alla stregua di bellicosi Re Magi...

PROGRESSO E TRADIZIONE

In termini di gameplay, DIII tiene ferme diverse caratteristiche, nell'esplorazione della mappa strategica come nei combattimenti, ma in generale ci sono più differenze fra questo capitolo e il precedente, rispetto a quante ce ne fossero tra DII e D:Sacred Land. In questa evoluzione ha certamente un peso la piena implementazione del 3D, con la possibilità di ruotare o avvicinare la visuale, ma ancora più importante si rivela l'introduzione massiccia delle meccaniche di ruolo: ogni personaggio ha la sua scheda completa di caratteristiche basilari ma soddisfacenti, e nel caso dell'eroe è possibile manipolare statistiche e attributi (questi ultimi in automatico) distribuendo punti esperienza a ogni passaggio di livello, senza scordarsi di curare l'equipaggiamento personale con corazze, armi e oggetti raccolti sul campo. Funzionale si rivela anche l'albero delle skill, che in realtà reca la forma di semplice labirinto da seguire in varie direzioni, per accrescere ulteriormente le statistiche e per resistere meglio ai vari incantesimi (di terra, fuoco e ghiaccio, come da tradizione). Personalmente, però, ho puntato immediatamente alle caselle relative alla leadership, capaci di ampliare il numero di gregari da portarsi appresso (inizialmente solo 3): anche DIII presenta strutture da costruire per potenziare le proprie unità di guerrieri e maghi, e acquisire nuovi alleati il prima possibile è consigliabile per cominciare subito ad accrescerne la potenza, magari trasformando un giovane arciere in un implacabile lanciatore di lame. Negli scenari sono presenti diverse "capitali" per comprare gli eroi e i vari tipi di guerriero, oppure per dotarsi di incantesimi o per resuscitare i caduti, a patto di aver costruito le apposite strutture: anche la raccolta delle risorse necessarie (monete e pietra) ha luogo sulla mappa strategica, attingendo dalle miniere o ricorrendo a un po' di sana compravendita. Comunque sia, al centro dell'esperienza rimane l'eroe selezionato all'inizio del gioco, quando ci è stato chiesto di scegliere fra un guerriero, un mago o un maestro di Gilda (specializzato nel supportare il party). È lui il principale referente della trama e del gameplay, in qualità di comandante assoluto e membro insostituibile del gruppo, anche perché dopo la sconfitta del suo team la partita termina immediatamente. È possibile, però, comprare nuovi leader e delegarli, ad esempio, alla risoluzione delle scaramucce minori e delle quest secondarie (abbastanza toste), come veri e propri apripista,

ACQUISIRE NUOVI ALLEATI IL PRIMA POSSIBILE È CONSIGLIABILE PER COMINCIARE SUBITO AD ACCRESCERNE LA POTENZA

Alcune Rune permettono di far apparire potenti alleati, come questo unicorno, da utilizzare solo nel combattimento in corso.

Qualcuno ha storto il naso per l'assenza della diplomazia e per la relativa semplicità nella gestione delle capitali. Quello che c'è, però, è fatto bene.

oppure al contrario possiamo costruire intorno al nuovo acquisto un team potente, così da scongiurare lo "scacco al Re" alla prima sconfitta.

TUTTI I TURNI DI NEVENDAAR

L'impianto fin qui descritto è scandito da 15 turni per il movimento, successivamente ampliati da artefatti magici e bonus sparsi sulla mappa: una volta finite le mosse disponibili, la CPU decide se inviarci contro un nuovo gruppo di nemici, appartenente alle razze trascurate o a una delle fazioni non giocabili. Quando si verifica questa eventualità non è mai una bella notizia, dal momento che il ritmo delle imboscate è già serrato e rischia di sfiancare i nostri soldati: per questo motivo, è bene conquistare particolari punti tattici, dotandoli degli appositi guardiani, in modo che gli avversari vengano rallentati da scontri non previsti. Possiamo inoltre creare golem per coprirci la strada, oppure lanciare incantesimi validi solo per i tragitti, atti a curare le nostre truppe o indebolire gli eserciti prima di incontrarli sul campo: anche gli scontri veri e propri sono basati sull'ordinato susseguirsi delle mosse dei combattenti (prima i fanti, poi gli arcieri e infine i maghi), in uno schema di gioco che risponde senza particolari stravolgimenti ai dettami dei moderni strategici a turni, offrendo maggiore dinamicità rispetto ai modelli originali. Quando si ingaggia un nemico, la squadra è automaticamente trasportata in un'arena "random", in cui opportunità e barriere vengono calcolate di volta in volta, mentre le classiche caselle esagonali marcano le possibilità di movimento dei guerrieri. In questo contesto, quando la nuda forza del team non basta, è bene utilizzare con dovizia le rune magiche comprate dai commercianti o depredate nei dungeon, ricorrendo all'aiuto del nostro dio protettore; piccole alture e altre caselle speciali, invece, permettono di valorizzare in battaglia le peculiari doti dei combattenti, infliggendo più danni con gli spell, con le armi a distanza o con gli attacchi ravvicinati. Sotto questo profilo, lo schema di gioco rielabora con discreti risultati i canoni del genere, non solo occidentali, affiancando con mestiere la valenza tattica del terreno ai danni calcolati secondo le logiche di ruolo: purtroppo, però, il divertimento rischia di venir minato da routine di IA non proprio allo stato dell'arte, specie nella gestione del campo di battaglia e dei vantaggi offerti dalle regole di gioco. Ogni tanto i nemici si dimenticano di occupare una preziosa casella speciale, foriera di evidenti benefici, oppure si affidano a turni difensivi nei momenti meno opportuni, al pari di un calciatore che, preso dal panico, spazza il pallone in tribuna dalla metà-campo. Di regola, poi, è difficile che un avversario si stacchi troppo dal gruppo, nel tentativo di dividerci, mentre le nostre azioni diversive funzionano quasi sempre, rischiando al massimo

Ecco la divinità dell'Impero mentre scende implacabile sui nemici, giusto per massacrarli un po'.

QUANDO LA NUDA FORZA DEL TEAM NON BASTA, È BENE UTILIZZARE CON DOVIZIA LE RUNE MAGICHE COMPRATE DAI COMMERCIANTI O DEPREDATE NEI DUNGEON

Questo drago merita di essere ammorbidito prima di un contatto diretto: la magia di terra è rappresentata come un vortice autunnale.

L'arciere a destra è capace di far molto male: la piccola altura su cui è montato fa sì che la potenza delle frecce venga raddoppiata.

la perdita di un fantaccino da 4 soldi. Per gli stessi motivi, i combattimenti (che possono essere risolti anche in automatico, cosa che abbiamo evitato) diventano pericolosi solo quando ci troviamo in una situazione di grave inferiorità numerica, oppure con unità spossate e poco potenti: questa condizione non è affatto rara, a causa di una frequenza degli scontri fin troppo serrata, quasi a far sospettare un artificioso stratagemma per allungare la durata delle campagne, sopperendo alla scarsa competitività della CPU. In realtà, le dure battaglie con i boss, con le loro montagne di punti vita da abbattere, evidenziano la necessità di combattere fino allo sfinimento per acquisire il livello e l'equipaggiamento adatto all'impresa, anche se la misteriosa latitanza della modalità multiplayer rende doppiamente gravi le lacune delle IA. Ogni mappa è rigiocabile nella sua forma originale e in un'opzione denominata Hot Seat, nella quale due o tre fazioni si scontrano per il dominio del territorio (con l'aggiunta di due mappe speciali per la versione Steam), ma al momento non abbiamo potuto usare questa modalità per affrontare altri appassionati di strategia, a causa di problemi in via di risoluzione per la release europea. D'altronde, come abbiamo detto, l'esperienza in singolo si attesta su una durata di tutto rispetto, e non solo per il martellamento ossessivo dei nemici: è da apprezzare, ad esempio, la struttura di cui sono stati dotati gli scenari per rendere l'esplorazione più ragionata e legare tra loro gli obiettivi, per cui all'inizio è necessario muoversi con circospezione, senza avere indicazioni precise, mentre alcune side-quest sono state inserite per indirizzarci, sul filo dell'avventura, verso la nostra meta primaria.

I VANTAGGI DELLO STILE

Nonostante i limiti piuttosto importanti di DIII, l'impianto visivo è in grado di servire al meglio tutto ciò che funziona, senza nemmeno basarsi su un engine all'ultimo grido. In questo senso, mi sembra che gli screenshot parlino chiaro: sicuramente è facile storcere il naso di fronte a effetti troppo nella norma e a poligoni brutalmente squadrati, pur tenendo conto della visuale non particolarmente ravvicinata; d'altra parte, però, uno stile pittorico e raffinato riesce a conferire carisma a personaggi e ambientazioni di DIII. Potenza, eleganza e ferina bestialità sembrano aver guidato le scelte dei grafici, rispettivamente per esaltare le caratteristiche degli uomini, dei dannati e degli elfi: lo stile quasi Gotico delle architetture descrive al meglio la tensione verso il divino delle popolazioni di Nevendaar, sposandosi alle fini cesellature delle armature e delle varie schermate gestionali, cariche di decorazioni come nel Manierismo e nel Barocco (quindi anche qui il Rinascimento c'entra poco...). I menù accarezzano lo sguardo senza perdere di vista il loro compito primario: ogni feature risulta chiara e razionalmente disposta secondo le esigenze del giocatore, anche perché gli sviluppatori non hanno voluto calcare la mano sulla complessità dei vari comparti, specie nella gestione del party e delle altrettanto preziose fortezze. Anche nel rapporto fra gameplay e invenzioni grafiche, però, i combattimenti presentano qualche piccola sbavatura, in primis per la necessità di accedere a menù separati per servirsi delle preziose rune, spezzando il ritmo dell'azione, e in seconda battuta per una gestione della camera inutilmente costrittiva, pur non inficiando la visibilità sul campo e sulle "pedine". Queste piccole sviste, unite alle problematiche più gravi descritte nel paragrafo precedente, ci impediscono di consigliare DIII a prescindere: se però avete finito i migliori esponenti del genere, fin quasi a rischiare una crisi di astinenza, sappiate che Disciples III non è assolutamente l'ultimo della classe, ed è anzi capace di farsi piacevolmente giocare fino ad aver battuto l'ultimo boss, a patto di amare lo stile lento e ragionato della strategia in salsa GdR.

Mario Baccigalupi
Secondvariety@sprea.it

I maghi colpiscono da lontano come gli arcieri, ma infliggono danno anche a interi gruppi di nemici.

Ovviamente, le caselle più scure sono quelle raggiungibili dal guerriero selezionato. Tutto come da copione, non fosse per una visuale un po' birichina.

POTENZA, ELEGANZA E FERINA BESTIALITÀ SEMBRANO AVER GUIDATO LE SCELTE DEI GRAFICI, RISPETTIVAMENTE PER ESALTARE LE DOTI DEGLI UOMINI, DEI DANNATI E DEGLI ELFI

A ogni passaggio di livello è possibile incrementare di tre punti le statistiche, mentre la crescita degli attributi è automatica.

Commento

Se siete dei seguaci della "metacritica" internettiana, sappiate che ad abbassare la media del povero DIII c'è gente pronta ad asserire che "i giochi russi sono sviluppati come punizione, non come entertainment". Ovviamente si tratta di una considerazione priva di fondamento, visto lo stato di eccellenza di alcuni titoli provenienti da quell'area, e anche Disciples III va a nutrire le fila dei videogame discreti. Tuttavia, alcuni limiti non possono essere ignorati, nemmeno tenendo conto dell'ottimo stile che pregna il prodotto: le IA non offrono la sfida che gli appassionati si aspetterebbero, se non in relazione alla forza bruta dei nemici, e il ricorso a un'eccessiva frequenza dei combattimenti non fa che accentuare il problema.

Pro: Ottima atmosfera
Eroi carismatici
Caratteristiche RPG efficaci

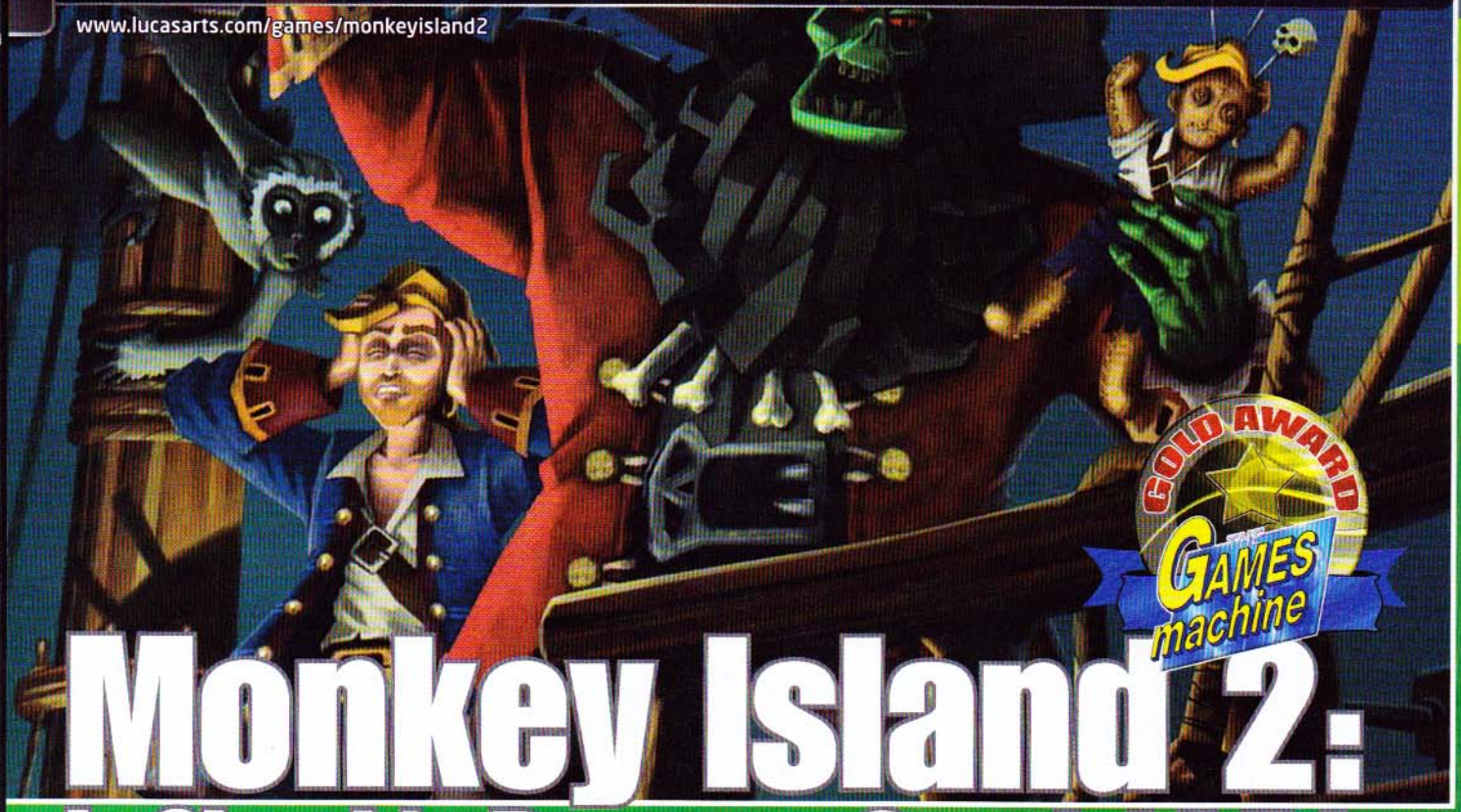
Contro: IA poco prestanti
Scontri ripetitivi

VOTO 70

■ **CPU:** Single Core 3GHz ■ **RAM:** 256 MB (512 MB per Windows Vista/Windows 7)
■ **SCHEDA VIDEO:** Una qualsiasi con 128 MB RAM, compatibile Shader 2.0
■ **SPAZIO SU HD:** 1.8 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL

■ **SVILUPPATORE:** LucasArts ■ **PUBLISHER:** LucasArts
■ **DISTRIBUTORE:** Steam ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Sottotitoli ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 9.99

www.lucasarts.com/games/monkeyisland2



Monkey Island 2: LeChuck's Revenge Special Edition

Wow, un secchio di fango! Ed è mio, tutto mio!

È possibile recensire un gioco come l'edizione speciale di Monkey Island 2 senza farsi prendere la mano o dilungarsi in amarcord posticci e falsati dai molti anni trascorsi da quella lontana "prima volta"? Difficile rispondere. Certo è, che stiamo parlando di un videogame drasticamente differente rispetto alla massa di prodotti con cui, quotidianamente, entriamo in contatto. Al tempo della sua prima pubblicazione, infatti, esso seppe tracciare un solco profondo e indelebile non solo nella storia delle avventure grafiche, ma anche in quella dell'intero medium. Parlarne con la lucidità critica che generalmente dovrebbe guidare la penna di qualsiasi redattore responsabile, quindi, a mio modo di vedere, è plausibile solo nel caso in cui l'autore non sappia nulla del prodotto in questione e non abbia la minima idea di che cosa fosse lo SCUMM.

POSSO TRATTENERE IL RESPIRO PER DIECI MINUTI

Ciò che, invece, si può provare a fare, è valutare la qualità di quanto ci viene offerto, eviscerandolo da una sostanza che, pubblico e critica, hanno già consacrato all'unanimità come pietra miliare dell'intrattenimento videoludico. In questo contesto, il primo aspetto che cattura l'attenzione è sicuramente quello legato alla volontà di preservare lo spirito e le atmosfere originali della serie. Appurato, dunque, che l'ancora ineguagliato sarcasmo dei dialoghi è stato conservato, non si può che applaudire alla possibilità di ascoltare gli ilari commenti di Gilbert, Schafer e Grossman durante la normale fruizione del videogioco. I tre autori, come nell'edizione speciale di un qualsiasi film hollywoodiano, ci renderanno partecipi di retroscena e dettagli riguardanti le scelte in sede di direzione artistica, piuttosto che aneddoti spassosi o particolarmente curiosi: tutte cose imperdibili per chiunque abbia amato alla follia le avventure di Guybrush Threepwood. Altra feature interessante consiste nel poter passare, in qualunque momento, dalla grafica primeva e quella ridisegnata in occasione di questa riproposizione, che personalmente ho trovato più fedele all'originale rispetto a quella utilizzata per l'edizione speciale del primo The Secret of Monkey Island, nel 2009. Le poche modifiche che potrebbero far storcere il naso ai puristi riguardano le proporzioni tra gli oggetti a schermo o l'abbigliamento scelto per alcuni personaggi (Elaine su tutti). Comunque, nulla per cui valga realmente la pena di gridare allo scandalo. Anzi. Ho trovato che l'utilizzo di uno stile "pupazzesco" e di un tratteggio voluminoso abbiano contribuito a definire uno stile grafi-

IL PRIMO ASPETTO CHE CATTURA L'ATTENZIONE È SICURAMENTE QUELLO LEGATO ALLA VOLONTÀ DI PRESERVARE LO SPIRITO E LE ATMOSFERE ORIGINALI DELLA SERIE

Sì. Proprio lui! E lei è la nuova versione di Elaine... va beh, dai! Non state a guardare il cap[p]ello!

L'utilizzo dei CAPS nei sottotitoli è semplicemente fantastico!

[2010] Tramite la pressione del tasto F1 sarà possibile passare dallo "sputare" in HD...

[1991] ...allo "sputare" in bassa risoluzione. A voi la scelta. Sappiate che, nella versione classica, i sottotitoli saranno solo in inglese!

RIGIOCARE A MONKEY ISLAND 2 DOPO TUTTI QUESTI ANNI È UN'ESPERIENZA CHE, DAVVERO, NON HA PREZZO

co davvero singolare, che ha rinnovato efficacemente quanto eravamo abituati a ricordare.

PERCHÉ LE AVVENTURE GRAFICHE FANNO SCHIFO

Questa famosa frase di Ron Gilbert, il principale ideatore di Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, mi serve, invece, per introdurre i cinquecento caratteri che, da contratto (vero ToSo?)(vero. Non uno di più. ndToSo), dovrei scrivere in merito alle meccaniche di gioco. Vorrei utilizzarla come trampolino di lancio per elencare quali sono, al contrario, gli elementi che permettono a questa avventura grafica di funzionare perfettamente nonostante i vent'anni di età. Iniziamo con la qualità del tessuto narrativo. Per chi non lo sapesse, esso è rappresentato da un fitto ordito di nonsense e situazioni paradossali, aventi tutte come protagonista un sedicente pirata alle prese con un fantomatico tesoro e un rivale entrato nella leggenda: lo stereotipato e redivivo LeChuck, che vuole vendicarsi per i torti subiti nel primo capitolo della saga. Per quanto concerne le meccaniche di gioco, la storica interfaccia SCUMM, che permetteva di compiere una serie di azioni grazie alla combinazione di verbi ed oggetti dell'inventario, è stata sostituita da un meno affascinante ma altrettanto funzionale menù a comparsa, richiamabile tramite un click del mouse in concomitanza con i diversi hotspot. Come in una qualsiasi avventura, anche in Monkey Island 2 si deve andare in giro per le diverse location a raccogliere cianfrusaglie utili alla risoluzione di puzzle e dialogare con i vari PNG per avanzare nel plot. Nulla a cui non ci abbiano già abbondantemente abituato decine di altri prodotti del tutto simili. Il fatto è che, ai tempi della sua uscita (1991), non lo eravamo ancora. Abituati, dico. Questo la dice lunga su quanto il genere a cui appartiene il titolo sia ancora in debito con l'allora LucasFilm Game, che si occupò di svilupparlo. Se ci aggiungiamo che il gameplay riproposto da questa rivisitazione riesce ancora a convincere, appassionare ed invogliare chiunque gli si avvicini, è facile intuire la portata del lavoro svolto. La classe non è acqua, insomma. O era grog capace di sciogliere il metallo? Non ricordo. Rimane il fatto che la qualità di queste meccaniche, ormai trite e ritrite, è tale che, per quanto mi riguarda, avrebbero meritato di essere ri-esperite anche in assenza di un nuovo look grafico o delle semplificazioni introdotte per i controlli.

È GRANDE, È CATTIVO, È TORNATO!

Rigiocare a Monkey Island 2 dopo tutti questi anni è un'esperienza che, davvero, non ha prezzo. I nove euro richiesti alle nostre MasterCard, per usufruire di tanto bendiddio, appaiono ridicolmente pochi se paragonati al tripudio di sensazioni ed eccitazione che ha accompagnato ogni istante del tempo trascorso in compagnia di questo vero e proprio tributo a ciò che c'era di genuino e geniale nello sviluppo dei videogame, nei primi anni '90. Mi piace pensare che ci sia qualcuno che ancora non ha vissuto tale piacere e non c'è sede migliore di questa per consigliare anche a lui di accaparrarsi immediatamente una copia del gioco, prendere alcuni giorni di ferie e buttarcisi di peso, evitando il più possibile di ricorrere al sistema di aiuti integrato in questa versione o a qualsiasi volgare soluzione reperibile sul web. Qui non siamo al cospetto di un banale "giochino" per cui è ipotizzabile l'utilizzo di simili "mezzucci": qui stiamo parlando di Storia. Ed essa, come dovreste sapere, non ammette scorciatoie. Mi ringrazierete, ve lo assicuro.

Roberto "il Cinese" Turrini
turrini.roberto@gmail.com

Davvero degno di nota il senso di profondità che i nuovi fondali riescono a trasmettere. Vi assicuro che "dal vivo" è ancor più bello!

Commento

Novanta. Sì. E avrei potuto dargli anche di più, se ci fossimo trovati al cospetto di un videogioco perfetto. Ma non lo era nemmeno il primo Monkey Island 2, quindi non vedo perché discuterne. Che altro dire di un titolo che tutti dovrebbero possedere, a prescindere dal suo essere il rifacimento di un qualcosa entrato nella storia del ludo elettronico? Forse che la presenza di alcune "lacune" rispetto alla versione del 1991 non giustifica in alcun modo le critiche serrate rivoltegli e di cui abbonda la rete? Date retta a me: questa Special Edition conserva e ripropone inalterate le atmosfere dell'originale. Il resto è accademia.

Pro: Graficamente squisito È Monkey Island 2!

Contro: I commenti degli autori valgono, da soli, il prezzo del biglietto

VOTO 90

■ CPU: Single Core 3 GHZ (Dual Core 2.2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X800/nVidia GeForce 6600 (ATi Radeon 2400/nVidia GeForce 8400)
■ SPAZIO SU HD: 1 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: VALVE ■ PUBLISHER: VALVE
■ DISTRIBUTORE: STEAM ■ MULTIPLAYER: LAN, Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: Gratuito

www.alienswarm.com

Alien Swarm

Ancora una volta gli alieni "escono dalle fottute pareti". Gratis.

Come sempre più spesso accade, i grandi publisher iniziano ad anticipare al periodo estivo la pubblicazione di titoli di alto livello per evitare l'affollamento del mercato autunnale: ecco perché, in pieno luglio, ci siamo ritrovati in redazione giochi del calibro di Mafia II e StarCraft II. Ma a catalizzare la nostra attenzione, anche se solo per pochi giorni, è stata una piccola perla realizzata da Valve sulle ceneri di uno dei migliori mod mai realizzati per Half-Life, ovvero Alien Swarm.

CALAMITA PER ALIENI

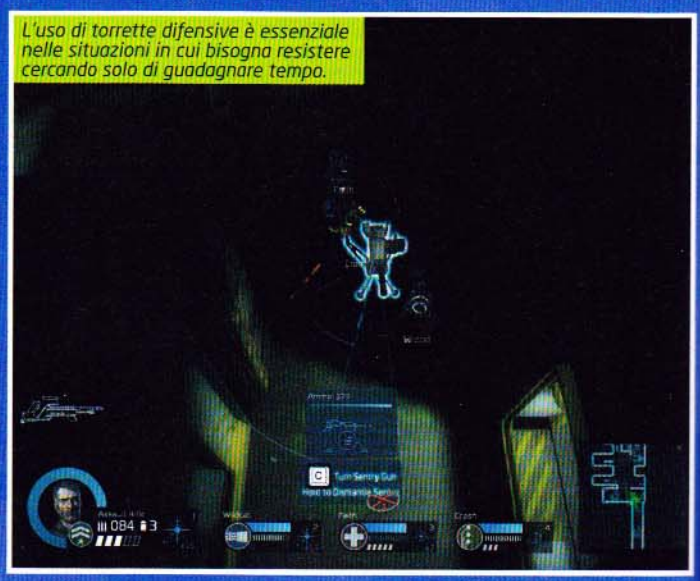
La versione realizzata dal gruppo di talentuosi modder ora al soldo di Valve è praticamente la conversione Source del suo antenato, pensata per essere giocata in modalità cooperativa da quattro giocatori. Si scarica gratuitamente il software da Steam, ci si connette a un server (che può essere dedicato o creato da uno dei client) e s'intraprende una missione di disinfestazione di una base spaziale presente sulla superficie di un pianeta sconosciuto. L'azione di gioco è ripresa dall'alto e ricorda molto da vicino la frenesia delle sparatorie di giochi tipici dei primi anni '90, alla Alien Breed, in cui l'attraversamento di lunghi livelli labirintici mescolava la ricerca di chiavi, munizioni e medikit a una difesa a oltranza da orde di alieni. In Alien Swarm non si tratta solo di imbracciare il disintegratore e tritare avversari che ci saltano addosso come attratti da una calamita: nella fase preparatoria della missione, e a ogni intermezzo tra un sottolivello e l'altro, è possibile cambiare la classe del proprio personaggio, scegliendo tra un ufficiale, l'addetto alle armi pesanti, il medico e il tecnico. Le prime due sono votate all'uso delle armi su cui si basa la potenza di fuoco del gruppo: tuttavia anche la sopravvivenza di medico e tecnico è essenziale. Il primo è in grado di curare il gruppo in ogni momento grazie ad attrezzature specifiche mentre il secondo è incaricato di attivare porte bloccate e saldarle per creare una barriera impenetrabile una volta che la squadra è riuscita a passare oltre. Ad arricchire ulteriormente la varietà del gameplay ci pensa il sistema di crescita del nostro account: man mano che si accumula esperienza si sbloccano armi, torrette e dispositivi tecnici e medici sempre più efficaci che ci permettono di affrontare il gioco a livelli di difficoltà maggiori.

BASTANO DIECI MINUTI IN COMPAGNIA DI TRE AMICI PER RENDERSI CONTO DELLO SPLENDIDO LAVORO DI RIFINITURA DEL GAMEPLAY SVOLTO DA VALVE

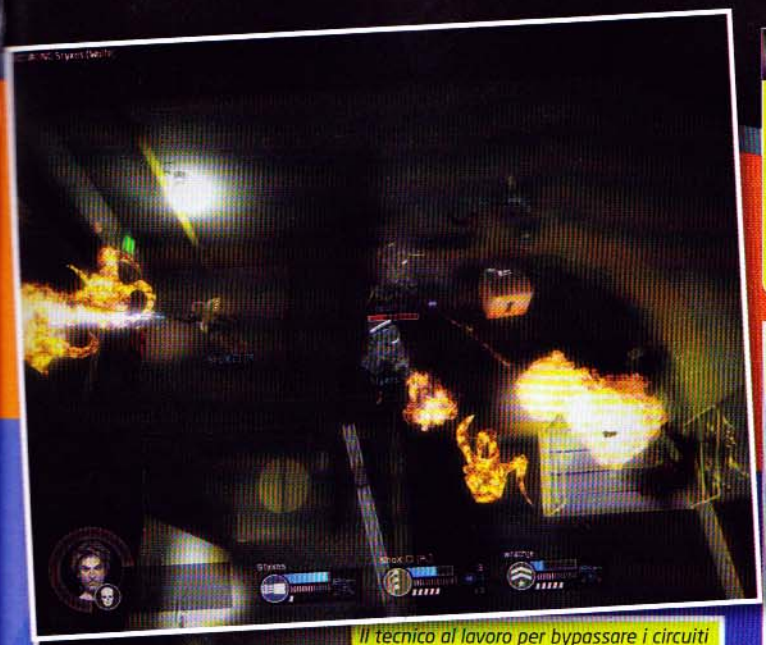
A OGNUNO IL SUO

Bastano dieci minuti in compagnia di tre amici al livello normale per rendersi conto dello splendido lavoro di rifinitura del gameplay

Quando la situazione diventa drammatica bisogna affidarsi alla coordinazione e alla bravura con mouse e tastiera. Le sparatorie sono veramente spettacolari.



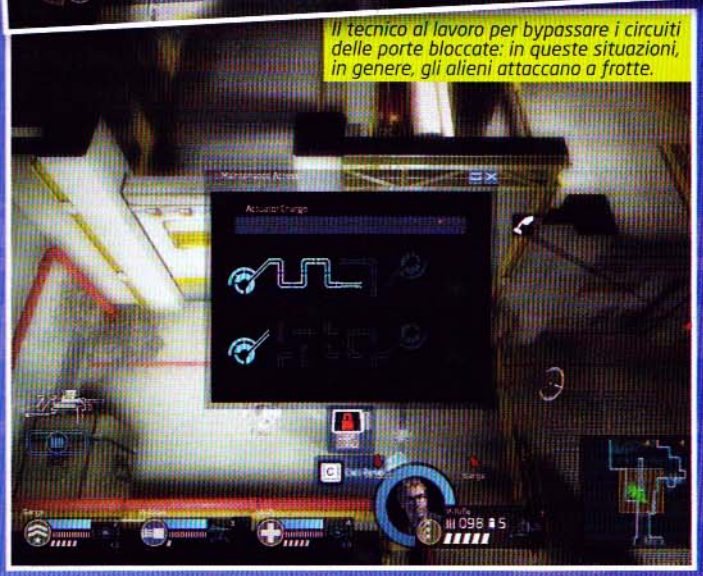
L'uso di torrette difensive è essenziale nelle situazioni in cui bisogna resistere cercando solo di guadagnare tempo.



CI PENSIAMO NOI

L'unico difetto di un gioco altrimenti quasi perfetto riguarda la presenza di una sola campagna ufficiale da giocare ad libitum per far crescere di livello il proprio personaggio e sbloccare il maggior numero possibile di armi ed equipaggiamento extra. Una scelta probabilmente mirata di Valve, che ha deciso di affidare fin da subito la produzione di nuovi contenuti agli appassionati pubblicando, insieme al client, tutti i tool necessari alla produzione di nuove mappe e livelli completi. Al momento in cui stiamo scrivendo, oltre una dozzina di mappe sono già disponibili: l'impressione è che i prossimi mesi saranno forieri di succulente e abbondanti novità da parte degli appassionati dell'Hammer, l'editor del gioco.

Il medico è probabilmente la classe più importante del gioco: perdetelo e non sopravvivrete più di qualche minuto.



Il tecnico al lavoro per bypassare i circuiti delle porte bloccate: in queste situazioni, in genere, gli alieni attaccano a frotte.

svolto da Valve: la varietà di nemici e situazioni in cui si trova il party tra porte da saldare, uova da sterminare e difese a oltranza da organizzare al volo fa da contraltare alla necessità di coordinare alla perfezione il lavoro della squadra, soprattutto ai livelli "difficile" e "folle". In questi casi, non basta solo avanzare e sparare a casaccio: occorre equipaggiarsi a dovere nella fase preparatoria e assegnare a ogni membro della squadra compiti precisi. Copertura dei settori di fuoco, cura dei compagni e chiusura delle porte tatticamente importanti avvengono mentre si è costantemente sotto pressione di alieni singoli od ondate che spiccano per varietà, sia in termini di capacità d'attacco sia per ciò che concerne la resistenza ai nostri proiettili. Se siete cultori della serie Left 4 Dead, avete capito in quali situazioni si può finire: è sufficiente una minima distrazione per causare la morte di un compagno che nel volgere di pochi secondi può portare all'eliminazione dell'intero team. A complicare la situazione ci si mette anche il fuoco amico, impedendovi di sparare a tutto quello che si muove senza curarvi della posizione dei compagni. Tutto il bello (e il brutto) degli sparatutto cooperativi in un'unica soluzione, insomma.

AD ARRICCHIRE ULTERIORMENTE LA VARIETÀ DEL GAMEPLAY PENSA IL SISTEMA DI CRESCITA DEL NOSTRO PERSONAGGIO

I giochi di luce del Source sono semplicemente spettacolari e non serve un supercomputer per goderseli al massimo livello di dettaglio.

BASTA POCO

Nonostante i pregi appena descritti, Alien Swarm spicca anche per un'attenzione al dettaglio e una cura nella realizzazione dei livelli e delle animazioni di mostri e squadra che hanno pochi eguali su Steam: il gioco è infatti completamente realizzato in 3D (smanettando da console è possibile giocarlo in prima persona) ma visualizzato dall'alto con un inclinazione di 70° che permette di apprezzare la profondità degli ambienti e dei giochi di luce. Anche gli effetti delle armi sono eccellenti, con abbondanti dosi di frattaglie verdastre, fiamme ed esplosioni che rendono ogni partita una gioia per gli occhi e per le orecchie. E il bello è che non serve nemmeno un super PC per far girare tutto quanto a dovere...

Matteo "Elvin" Lorenzetti
elvin@sprea.it

Commento

Se per una settimana filata Alien Swarm è rimasto lo sparatutto multiplayer più giocato su Steam, significa che ci troviamo di fronte a un gran bel pezzo di software. Stupendo da vedere, caratterizzato da un gameplay immediato e frenetico ma anche tattico e complesso agli alti livelli di difficoltà, è un vero regalo di Natale anticipato da parte di Valve che promette tantissimo per il futuro grazie al pieno supporto al modding messo in campo dalla casa americana. Peccato per l'unica campagna ufficiale giocabile, ma a parte questo, l'unica scusa che avete per non installarlo è un Facehugger attaccato alla faccia.

Pro: Gameplay cooperativo eccezionale
Gratuito
Aperto al modding

Contro: Solo una campagna ufficiale

VOTO 91

CPU: Dual Core 2 GHz (Dual Core 2,4 GHz) **RAM:** 2 GB (4 GB)
SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con 256 MB (Una qualsiasi con 512 MB)
SPAZIO SU HD: 20 GB **CONNESSIONE:** ADSL
SVILUPPATORE: Realtime Wolrds **PUBLISHER:** EA
DISTRIBUTORE: EA **MULTIPLAYER:** MMORPG
LOCALIZZAZIONE: Completa **PREZZO INDICATIVO:** € 49,90

eu.apb.com

APB – All Points Bulletin

Guardie e ladri in salsa MMO: tanta personalizzazione e poche idee basteranno a rendere questo nuovo mondo appetibile per i giocatori? Le premesse non sono incoraggianti...

Ci sono modelli di gioco che si rifanno all'infanzia di tutti. Alzi la mano chi non ha mai giocato, almeno una volta da fanciullo, ai classici indiani contro cowboy, guardie contro ladri, medici contro infermiere. Ora, tralasciando l'ultimo (piuttosto difficile da rendere correttamente, per evidenti problemi legali), gli altri due esempi si sono applicati e declinati in molti modi nell'universo degli giochi multiplayer di massa. Mai, però, si era visto lo scontro "Buoni Vs Cattivi" nella sua forma più semplice e pura. APB è proprio questo: uno confronto barbaro tra forze dell'ordine e fuorilegge, senza sconti. L'idea è buona, la possibilità di applicare centinaia di personalizzazioni anche. Forse però manca ancora qualcosa a rendere questo nuovo mondo di gioco un must per gli appassionati del Massively...

CACCIATORI DI TAGLIE STILOSI, CRIMINALI INFIGHETTATI...

Di certo le intenzioni dei programmatori sono buone, almeno sulla carta. Fin dalla creazione del personaggio, APB permette di costruire un avatar ricco di dettagli unici e centinaia di variabili da modificare. Oltre a questa prima fase di personalizzazione, il gioco offre altri ambiti per rendere unico il proprio criminale o il proprio tutore della legge: nel quartiere sociale, una delle tre istanze in cui è divisa la "città scenario" di APB, è possibile modificare il look del proprio alter ego, acquistando centinaia di nuovi vestiti e accessori, modificare gli stessi disegnando loghi e simboli, acquistare nuove automobili e dare vita a qualsiasi cosa si desideri anche sulle vetture. Non vi basta poter dipingere e disegnare vestiti e macchine? Allora potreste trovare interessante la possibilità di aggiungere modifiche e bonus sia al personaggio sia alle armi (caricatori più ampi, capacità atletiche migliorate... cose del genere, insomma) oppure scrivere, con una specie di tracker musicale, il tema con cui si saluterà la morte di un nemico, potendo scegliere tra centinaia di strumenti e combinandoli a piacimento. Questo livello di design e personalizzazione è decisamente il fiore all'occhiello di APB, tanto che è già florido il mercato interno di simboli, vestiti e musichette varie. Una delle forme di guadagno per il giocatore è infatti proprio la possibilità di vendere all'asta le proprie creazioni.

TUTTA LA VARIETÀ MESSA IN PISTA DA APB RAPPRESENTEREBBE UN OTTIMO PLUS SE IL GIOCO ALLA BASE FOSSE SUFFICIENTEMENTE INTRIGANTE

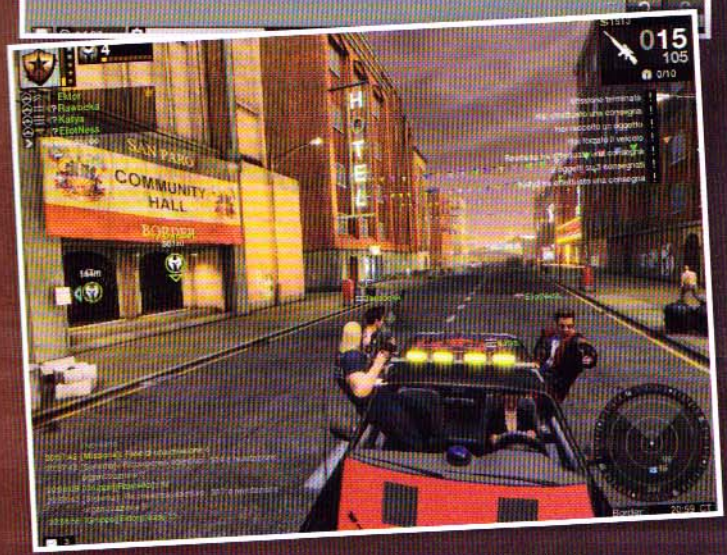
IO AMMAZZO TE, TU AMMAZZI ME

Tutta questa varietà rappresenterebbe un ottimo plus se il gioco alla base fosse sufficientemente intrigante. Ma non pare proprio essere il caso di APB, che per quanto riguarda il day 0

Buoni contro cattivi: Le strade di San Paro sono lo scenario di APB e delle scorribande delle due fazioni in lotta per avere qualche dollaro in più in tasca.

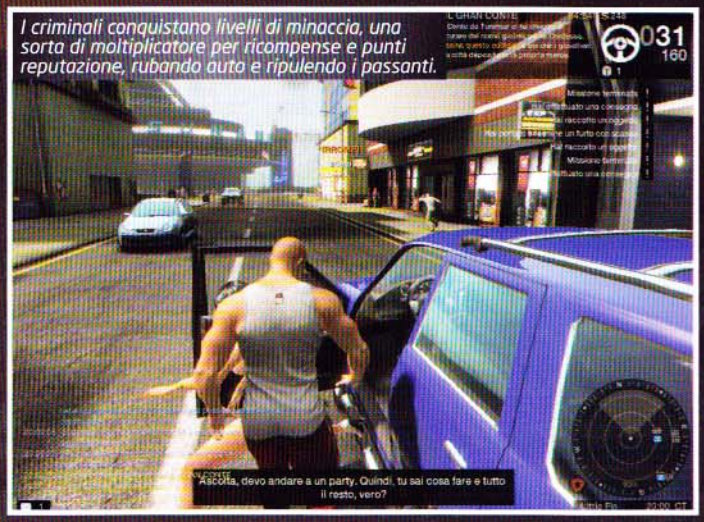
La guida dei mezzi, rubati o confiscati o di proprietà, è piuttosto divertente.

La possibilità di personalizzare tutto, dall'aspetto del proprio personaggio ai suoi indumenti, passando per la vettura che usa per spostarsi in città, è sicuramente il pezzo forte di APB.



PAGARE SÌ, MA QUANTO?

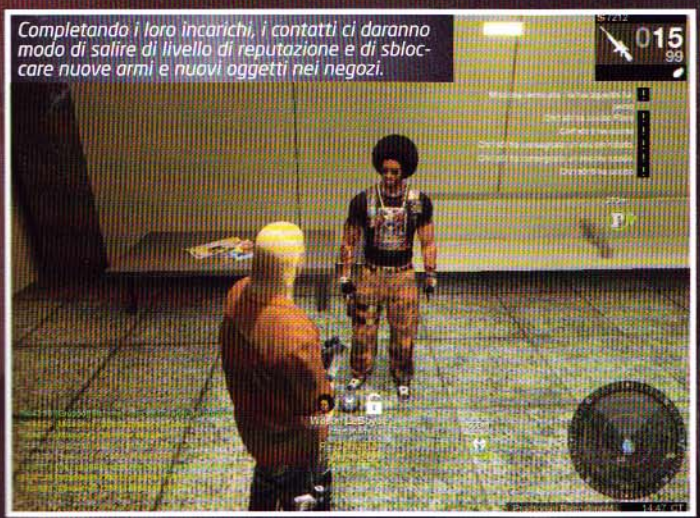
Il sistema di pagamento di un MMO P2P (Pay to Play) è sempre un fattore decisivo per la scelta di rimanere o meno all'interno di quel prodotto per mesi, anni o solo settimane. Nel caso di APB le cose sono complicate dalla scelta di quantificare i vari abbonamenti in punti Realtime Worlds (RTW). 400 RTW corrispondono al classico mensile di 30 giorni, 1140 (evviva gli sconti farlocchi) sono 3 mesi di gioco e via. Sì, ma quanto valgono questi punti? Al cambio attuale, 400 RTW costano € 8.99 e 1400 vengono € 31,90. Per farla breve, quindi, 30 giorni richiedono un esborso di circa € 9 e tre mesi un po' meno di 30. Prezzi non proprio popolari. C'è anche la possibilità di comperare solo 20 ore di gioco (calcolate solo nelle aree di combattimento, non nel distretto sociale) a 280 punti RTW, cioè circa € 5. Decisamente sconsigliabile. Quello che ci sentiamo di dirvi è che conviene diventare così bravi con gli editor di vestiti, macchine e musica da vendere le proprie creazioni invece che in cash di gioco in RTW point: accumulandoli potreste pagarvi l'abbonamento con il sudore della fronte...



I criminali conquistano livelli di minaccia, una sorta di moltiplicatore per ricompense e punti reputazione, rubando auto e ripulendo i passanti.

propone decisamente poco dal punto di vista del gameplay. I due distretti disponibili offrono quanto ci si aspetterebbe da un action MMO come questo: contatti che assegnano missioni (importanti per conquistare i livelli di fama necessari a sbloccare nuove armi e vetture) e quartieri ricchi di strade, anfratti, magazzini e aree commerciali. Purtroppo l'intera fase di gioco, a prescindere dalla missione proposte, si limita al raccogliere oggetti, scassinare automobili e consegnare la refurtiva. In tutto questo, l'unico aspetto interessante, almeno nelle prime sessioni, è la possibilità di essere intercettati da uno o più nemici della fazione opposta (criminali o poliziotti). Quindi missioni piuttosto ripetitive e scontro PvP a oltranza, e poi? E poi niente altro: APB si limita insomma al fornire un pretesto per far combattere da una a quattro persone contro altrettanti nemici in uno scontro a fuoco in cui vince chi sopravvive più a lungo e meglio. Un po' pochino, a prescindere dal look dei contendenti e dal design delle loro autovetture...

CON QUALCHE IDEA IN PIÙ E QUALCHE DIFETTO TECNICO IN MENO AVREMMO POTUTO DIVERTIRCI DAVVERO TANTO


Completando i loro incarichi, i contatti ci daranno modo di salire di livello di reputazione e di sbloccare nuove armi e nuovi oggetti nei negozi.

MAL DI TESTA DA CACHE E CARICAMENTO

Se a questo deserto di contenuti si aggiungono alcuni problemi tecnici, sicuramente risolvibili in futuro ma non trascurabili allo stato attuale delle cose, il quadro di sconforto che offre APB è decisamente chiaro a tutti. Il gioco, infatti, ha dei tempi di caricamento nel passaggio da un quartiere all'altro quantificabili in manciate di minuti (non è un'esagerazione) e... vabbè, una piccola attesa e poi si gioca, giusto? No, perché anche una volta entrati in una nuova area il caricamento di texture e animazioni prosegue, rallentando in maniera sensibile ogni azione da compiere in zone non ancora visitate. Provate a immaginarvi in corsa per acciuffare un criminale, che scappa in macchina in un magazzino e, sul più bello, crolla il framerate e vedete il nemico saltare fuori dalla macchina senza capire in che direzione scappa. No, non è una limitazione da poco, per niente. Certo, il tutto può essere, in parte, lenito andando ben oltre i requisiti consigliati (leggi: oltre i 4 GB di RAM, sembra proprio che il problema non risieda nella capacità grafica in senso stretto), ma questo ci pare ben oltre l'accettabile in termini di ottimizzazione e di rapporto richieste/prestazioni. Mannaggia a voi Realtime Worlds... Con qualche idea in più e qualche difetto tecnico in meno potevamo divertirci davvero tanto. Così, almeno per ora, la guerra metropolitana è da lasciare sugli scaffali in attesa di tempi migliori.

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

Commento

Sebbene l'idea alla base di tutto sia interessante, quello che manca è il gioco vero e proprio. Gli scontri a fuoco sono divertenti per qualche ora, ma non abbastanza per i tempi di un mondo persistente. A questa mancanza di gameplay si devono aggiungere difetti tecnici legati al caricamento delle mappe e degli elementi grafici che in molte occasioni impediscono di godere correttamente di quel poco di gioco che c'è. Con le giuste correzioni, APB potrebbe avere una sua collocazione: ora come ora è un prodotto difficilmente consigliabile.

Pro: Un MMO diverso dalla massa
Personalizzazione a mille

Contro: Gameplay ridotto al nulla
Ripetitivo e povero di idee

VOTO 55

CPU: Single Core 1.6 GHz (Single Core 1.6 GHz) ■ RAM: 512 MB (512 MB)
SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con 64 MB di RAM, compatibile DirectX 9.0 (Una qualsiasi con 64 MB di RAM, compatibile DirectX 9.0)
SPAZIO SU HD: 400 MB ■ CONNESSIONE: ADSL
SVILUPPATORE: Press Play ■ PUBLISHER: The Games Company
DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Assente
LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 14.99

maxandthemagicmarker.com

Max and the Magic Marker

Prendete la brutta copia di Crayon Physics Deluxe e sostituite l'effetto sorpresa con un protagonista dai capelli arancioni. Ecco servito Max and the Magic Marker!

Quando ci si trova di fronte a un titolo vincitore di numerosi riconoscimenti internazionali come questo Max and the Magic Marker, il rischio è quello di avvicinarvisi con un atteggiamento carico di pregiudizi. La paura di non riuscirne a cogliere immediatamente gli aspetti innovativi, infatti, può portare a sviluppare un senso di reverenza nei confronti del software in questione, che spesso finisce con l'inquinare la genuinità di quella che dovrebbe essere, al contrario, una verginea prima impressione. Anche la lettura di eventuali altri pareri, da cui apprendere, con anticipo, quanto le meccaniche implementate dal team di Press Play fossero figlie del gameplay introdotto dall'originale Crayon Physics Deluxe, avrebbe potuto compromettere il mio videogiocare con sguardo obiettivo. Fortunatamente, però, mi sono accostato a questo titolo senza alcun tipo di background conoscitivo, riuscendo così ad apprezzare, in parte, questo platform bidimensionale che, altrimenti, avrebbe disatteso quasi tutte le aspettative di cui è stato reso portatore.

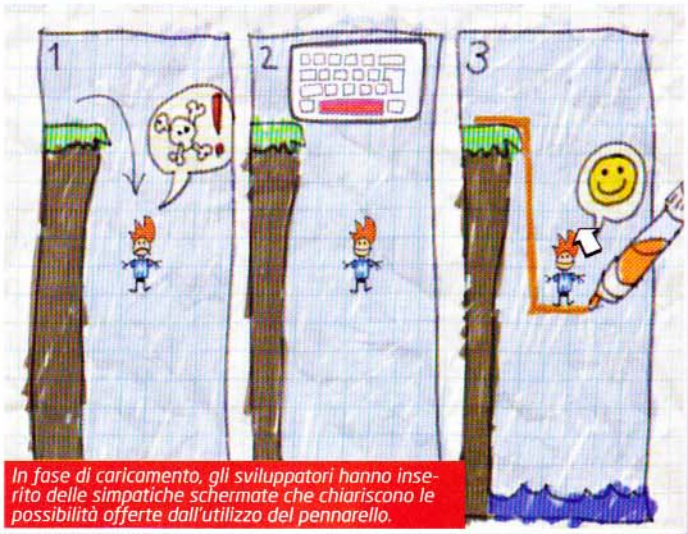
INCHIOSTRO SIMPATICO

Prima di partire con le critiche, però, cerchiamo di inquadrare di che tipo di gioco stiamo parlando, iniziando con la storia. L'input narrativo è molto semplice; nei panni di Max, un ragazzino che ama disegnare mondi immaginari al sicuro della sua cameretta, entreremo in possesso di uno strano pennarello arancione, che si rivelerà ben presto essere magico, cioè in grado di dare vita (e peso) a tutto ciò che saremo capaci di disegnare. Senza perderci d'animo, quando il mostriciattolo simile a una melanzana, di cui avevamo appena tracciato i contorni, fuggirà dal foglio in cui era confinato per rifugiarsi negli altri disegni sparsi sul pavimento della stanza, decideremo di auto-ritrarci per inseguirlo all'interno dei nostri dipinti ed impedirgli di rovinarli. A una premessa tanto semplice non poteva che fare eco un gameplay tutto sommato altrettanto lineare. Grazie alle frecce direzionali della tastiera muoveremo il nostro alter ego in un mondo completamente in 2D, dove immancabili piattaforme rappresenteranno i soliti ostacoli da superare per raggiungere

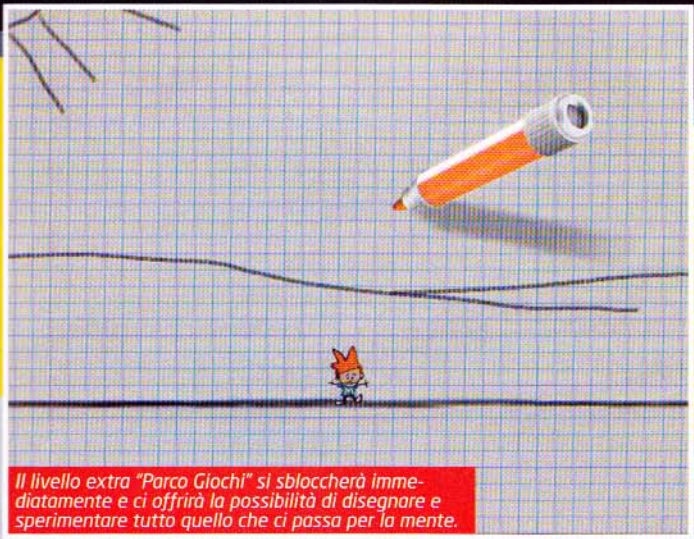
LE MECCANICHE IMPLEMENTATE DAL TEAM DI PRESS PLAY SONO FIGLIE DEL GAMEPLAY INTRODOTTO DA CRAYON PHYSICS DELUXE

Per finire ogni livello dovremo raggiungere un buco nel disegno, attraverso il quale tornare alla realtà.

45/57



In fase di caricamento, gli sviluppatori hanno inserito delle simpatiche schermate che chiariscono le possibilità offerte dall'utilizzo del pennarello.



Il livello extra "Parco Giochi" si sbloccherà immediatamente e ci offrirà la possibilità di disegnare e sperimentare tutto quello che ci passa per la mente.

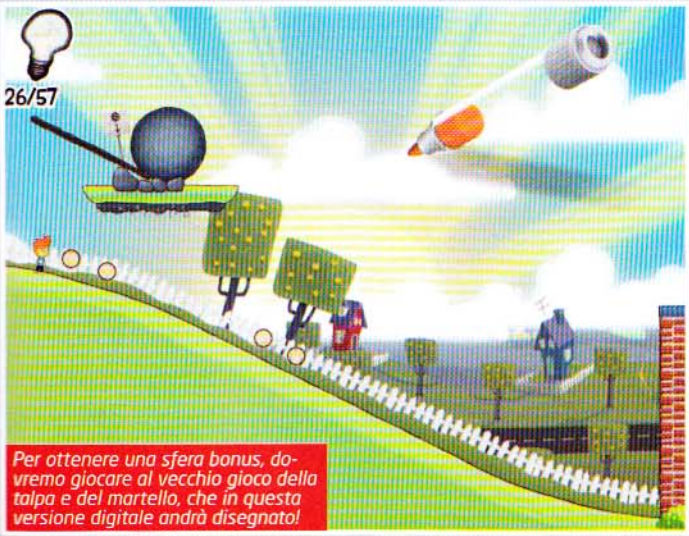
Com'era la citazione di Archimede? Datemi una leva che ci farò un videogame?

l'uscita e i vari oggetti da raccogliere. Se vi state chiedendo dove stia la novità, la risposta è da ritrovare nell'utilizzo del pennarello come strumento per completare i disegni fatti originariamente da Max, che spesso saranno mancanti di piani inclinati o contrappesi, necessari a muovere altalene o leve rispondenti alle comuni leggi della gravità. La nota dolente è che l'inchiostro non sarà infinito. Tra un bonus irraggiungibile e l'altro, infatti, la difficoltà sarà anche quella di raccogliere delle sfere contenenti il fluido magico in quantità sufficienti ai nostri scopi. Ci troveremo così impegnati a creare un ponte per superare un burrone, piuttosto che un perno e un bastone per smuovere un masso d'intralcio, o ancora una banalissima scala che ci permetterà di arrivare a luoghi altrimenti irraggiungibili. Ecco: certo il livello degli enigmi fisici da risolvere, proseguendo nell'avventura, salirà prepotentemente, ma gli esempi fatti sono più che sufficienti per esplicitare il compito di cui è stato incaricato il pennarello magico. Una feature decisamente più interessante, invece, sarà quella di poter "congelare" la scena per rimuovere o spostare quanto disegnato in precedenza. Per capirci, nel caso in cui l'inchiostro non fosse bastante, sarà possibile congelare il movimento degli oggetti su schermo, cancellarli e riutilizzare il colore così raccolto per tratteggiare nuove sporgenze o appigli.

MA QUANTO MI COSTI?

In tutto questo saltare, disegnare, cancellare, spostare, raccogliere e spingere, però, sono tre gli aspetti che sopraggiungeranno a guastare quella che, come scrivevo nell'introduzione, sembrava presentarsi come una festa annunciata. In primo luogo, gli sviluppatori hanno evidentemente puntato sul fattore rigiocabilità, farcendo di oggetti bonus ed extra i livelli, quindici, di cui è composto il titolo. Nel caso riesca a raccoglierli tutti, il giocatore viene premiato con il classico 100 su 100, ma non essendo inserito in alcun circuito di ranking, questo sistema risulta fine a se stesso, anche perché Max and the Magic Marker non è un gioco dotato di sufficiente carisma da indurre un qualsivoglia utente a spenderci più tempo di quello necessario ad arrivare ai titoli di coda. In questo senso, gli achievement del servizio Live di Microsoft o quelli di Steam avrebbero giovato, e non poco. In secondo luogo, i controlli sono imprecisi e costringono a ripetere la stessa sequenza più volte. Se all'inizio la semplicità degli enigmi permette di soprassedere, con l'innalzarsi della difficoltà questo problema diventa davvero antipatico, visto che, anche per un errore non voluto di pochi millimetri, si deve ripetere il tutto da capo. Infine, è necessario segnalare che per scaricare da Steam il prodotto in questione sono necessari quasi quindici euro: un prezzo piuttosto elevato, considerata la presenza di tre soli mondi, sei ore scarse di gioco e una ripetitività di fondo che, fin troppo velocemente, condurrà anche il più volenteroso alla noia.

IL LEVEL DESIGN PARE POCO ISPIRATO E TROPPO ANCORATO AI CLASSICI DEL GENERE PER SUSCITARE ENTUSIASMO INCONTROLLATO



Per ottenere una sfera bonus, dovremo giocare al vecchio gioco della talpa e del martello, che in questa versione digitale andrà disegnato!

PROMOSSO O BOCCIATO?

Dipende. Max è un personaggio simpatico, così come l'idea alla base del gioco e la cornice narrativa in cui si sviluppa l'intera vicenda. La qualità delle scelte artistiche, per quanto finisca di esaurire la sua originalità nel giro di pochissimo tempo, è indubbia, mentre il level design mi è parso poco ispirato e troppo ancorato ai classici del genere per suscitare entusiasmo incontrollato. Volendo fare una somma algebrica dei pregi e dei difetti descritti sino a ora, è pacifico sostenere che disegnare con il pennarello magico risulta divertente solo nel caso in cui lo si faccia per trascorrere una mezzoretta spensierata, in attesa di un impegno serale o di un raid tra amici all'ultimo MMORPG coreano, mentre nel caso in cui si stia cercando un'esperienza di gioco non casuale, il mio consiglio è quello di impegnare i propri soldi in giochi più strutturati e meno pretenziosi. Comunque sia, prima di procedere all'acquisto, sappiate che sul sito internet ufficiale è presente una versione in Flash del tutto simile a quella in commercio che vi permetterà di farvi un'idea piuttosto chiara del gameplay a cui andrete incontro.

Roberto "il Cinese" Turrini
turrini.roberto@gmail.com

Commento

Max and the Magic Marker è il classico prodotto indipendente che cerca di introdurre elementi innovativi nel mondo dei platform bidimensionali. La possibilità di utilizzare un pennarello magico con cui disegnare strumenti utili al raggiungimento di sfere collezionabili e vie d'uscita è carina fintanto che non ci viene chiesto di ripetere la stessa operazione decine di volte. Al terzo ponte e alla quarta scala, passa la voglia. I controlli zoppicanti e l'aver puntato sul fattore rigiocabilità contribuiscono a invalidare il successo che questo titolo si sarebbe meritato. Sarà per la prossima volta?

Pro: design simpatico

Contro: controlli imprecisi
poco carismatico
ancora platform?

VOTO 61

CPU: Single Core 3.5 GHz (Dual Core 2.6 GHz) **RAM:** 1 GB (2 GB)
SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 6600/ATi Radeon X1650 (nVidia 9800 GT/ATi HD2900)
SPAZIO SU HD: 6.5 GB **CONNESSIONE:** ADSL

SVILUPPATORE: City Interactive **PUBLISHER:** City Interactive
DISTRIBUTORE: Steam/Namco Bandai **MULTIPLAYER:** Internet, LAN
LOCALIZZAZIONE: Completa **PREZZO INDICATIVO:** € 29,99

www.sniperghostwarrior.com

SNIPER: GHOST WARRIOR

Sniper man, sniper man! Does whatever a sniper can! Can he fly on a wall? No he can't, he's a man... Look out, here comes the sniper man!

Oh che bello, torno a recensire un FPS della prolifica City Interactive, dopo aver provato due anni fa l'appena dignitoso Crimes of War. E non sono nemmeno cascato male, visto che la parabola qualitativa dei giochi del publisher polacco ha da qualche tempo intrapreso una lentissima risalita, di cui fa parte anche questo Sniper: Ghost Warrior, comunque modesto nei risultati. In generale, CI rappresenta al meglio la "serie B" dei videogiochi, nella sua accezione più comune (e meno lusinghiera): budget risicati e rigidamente sotto controllo, riciclo pedissequo dei filoni più in voga, ma anche professionisti con una certa esperienza nel campo dei videogiochi, capaci di portare il prodotto sullo scaffale nelle date stabilite per poi dedicarsi ad altri titoli con le medesime caratteristiche, senza soluzione di continuità. Un duro lavoro, direi, soprattutto se all'improvviso salta fuori un videogioco più ambizioso, proprio come S:GW....

LA FIABA DEL POVERO TIRATORE

Nei videogame moderni a sfondo bellico, difficilmente la figura del cecchino è stata usata per un ruolo chiave nella trama e nel gameplay, al di là del coraggioso Sniper Elite e di qualche titolo minore (come Sniper: Art of Victory, della stessa CI). Non di meno, la presenza di una sezione dedicata a questo specialista è diventata un vero cliché: nei panni dell'eroe o di qualche personaggio minore, nei VG d'azione veniamo spesso spediti in una posizione sopraelevata, armati di fucile con ottica, all'interno di sequenze limitate nella durata e nella sostanza; oppure, naturalmente, ci sono le arene multiplayer, dove gli aspiranti cecchini si dividono in giocatori freddi come il ghiaccio, difficili da inquadrare anche andando a caccia di bagliori lontani, e tiratori della domenica, generalmente rintracciabili a gruppi di tre sulle alture più in vista, pronti per aumentare il punteggio di qualche fortunato incursore.

LE MISSIONI DI SUPPORTO SERVONO A RENDERE PIÙ VARIA L'AZIONE, MA FINISCONO PER EVOCARE, SENZA POTERLO REGGERE, UN CONFRONTO DIRETTO CON I MOSTRI SACRI DEL GENERE

Nel single player, il titolo di CI non fa altro che attenersi al modello più generico, mixando in modo opposto l'utilizzo dei militari sotto il nostro controllo. Nella maggior parte delle sezioni, siamo un cecchino USA inviato con un compagno nella fittizia Isla Trueno, in America Centrale, per risolvere la solita crisi provocata da un generale in delirio di onnipotenza, agendo in territorio nemico con un minimo di criterio. C'è da massacrare tutti, ma proprio tutti, quando invece interpretiamo i ruoli di un infiltrato e di un membro delle forze speciali americane, in missioni di supporto che servono principalmente a rendere più varia l'azione ma finiscono per evocare, senza poterlo reggere, un confronto diretto con i mostri sacri del genere bellico. Anche per questo, è molto meglio percorrere sentieri nella jungla in contatto radio con l'altra insalata ambulante, pronti a sfruttare una sinergia d'azione che fa pensare, in diversi momenti, a una modalità co-op prima accarez-

Per questo bersaglio, piuttosto vicino, non serve tener conto della parabola discendente del proiettile. Tempia o giugulare?

Ecco una bella immagine del nostro amico proiettile, mentre volta felice sulla testa di un guerrigliero.

I cliché si sprecano: l'ingresso delle forze speciali avviene su una piattaforma petrolifera in mezzo all'oceano.

Il fascino classico di un'imbarcazione sul fiume, colma di uomini armati, funziona anche in Sniper Ghost Warrior.

È STATO INTRODOTTO UN "SURREALE" BULLET-TIME QUANDO SI MIRA ATTRAVERSO L'OTTICA, PER AMMORBIDIRE LE DIFFICOLTÀ DERIVATE DAL CALCOLO SEMI-REALISTICO DELLE TRAIETTORIE

zata e poi abortita. In queste porzioni di gioco, comunque molto lineari, è possibile tenere un profilo basso quando imbracciamo un SR25 silenziato, eliminando da lontano i nemici più pericolosi per poi finire i compagni con le altre armi stealth. I colpi dell'MS6 90 e del Dragunov, invece, provocano l'allarme dei nemici, cambiando radicalmente l'approccio all'azione: non sono poche le situazioni nelle quali, non avendo scorto avversari in lontananza (anche perché a volte "spawnano" all'improvviso, magari dietro una roccia), ci troviamo a sparare dalla media e corta distanza con il nostro sniper, usando la pistola, i coltelli da lancio e persino il fucile di precisione (in modo poco consono, direi). È comunque possibile raccogliere una mitragliatrice da terra (per i nemici ne ho contate solo due, un MD 97 e una variante dell'AK) e utilizzarla al posto dello sniper rifle, ma così facendo si perdono i vantaggi derivanti dalla struttura di alcune mappe e dai "poteri extrasensoriali" del nostro cecchino...

TRAIETTORIE IN SLOW MOTION

State sereni, in SGW non c'è nessuna digressione fantascientifica: semplicemente, è stato introdotto un "surreale" bullet time quando si mira attraverso l'ottica, così da ammorbidire le difficoltà derivate dal calcolo semi-realistico delle traiettorie di tiro. Il sistema tiene conto dell'accelerazione e della forza di gravità sul proiettile, ma l'utilizzo dello slow-motion toglie qualsiasi dubbio sulle qualità "simulative" del gioco, se non bastassero i repentini tempi di ricarica e la notevole mobilità del protagonista. State bene attenti, inoltre, a scegliere la modalità "difficile" per le vostre scorribande, perché il puntino luminoso presente nella altre opzioni rischia seriamente di rendere l'esperienza troppo semplice, pur non coincidendo con il reticolo di mira: l'opzione è chiaramente pensata per i controller delle console, notoriamente poco adatti a un FPS, mentre un utente armato di mouse e tastiera si troverà di fronte a missioni non più lunghe di 20/30 minuti, al massimo dell'impegno richiesto, per una durata complessiva intorno alle 6 o 7 ore (complice anche il salvataggio libero).

Queste prestazioni, in termini di durata e accessibilità, rientrano in standard piuttosto diffusi nei giochi d'azione, e di certo non ci aspettavamo da S:GW nessuna impennata solitaria. Più gravi, invece, sono le conseguenze di una calibratura del gameplay poco precisa, che ha portato gli sviluppatori a intervenire artificiosamente sulla difficoltà di alcune azioni: da un lato, ci sono sparatorie così serrate da non consentire la sopravvivenza a meno di un colpo di fortuna, dall'altro troviamo gruppi di soldati costretti a guardare il muro pur di lasciarci passare, nemmeno proiettassero un bel film. Le IA, dal canto loro, si comportano dignitosamente se approcciate dalla distanza, ma una volta allertate acquisiscono poteri sovrannaturali nel mirare in mezzo alla vegetazione; purtroppo, poi, gli stessi avversari sembrano totalmente incapaci di venirci a stanare, se non in modo suicida, con l'aggiunta di qualche fante lobotomizzato che continua a sparare ritmicamente nella direzione sbagliata, prima di essere liberato dallo strazio. La controversa realizzazione tecnica riguarda anche la grafica, che sfrutta le discrete potenzialità del Chrome Engine 4 (lo stesso di Call of Juarez: BiB): comprensibilmente, al centro della scena ci sono le spettacolari uccisioni dello sniper rifle, con tanto di proiettile seguito al rallentatore negli headshot, e anche la resa generale è migliore rispetto ad altri titoli del publisher, con diversi scorci naturali degni di nota (l'acqua è poco realistica, quasi oleosa, ma la pioggia contribuisce comunque all'atmosfera). È impossibile, però, non notare l'incredibile genericità di texture ed animazioni, oltre alla scarsa definizione delle ombre, senza contare le scelte arbitrarie che caratterizzano menù e schermate di presentazione. A uno standard di profonda anonimia corrisponde anche il multiplayer, limitato nelle mappe e nelle modalità: solo Deathmatch, Team Deathmatch e un'opzione denominata VIP, dove l'uccisione di un particolare giocatore vale di più. Nessuno si aspettava nulla di diverso, intendiamoci, ma viste le peculiarità del titolo qualcosa di maggiormente incisivo sarebbe potuto anche uscire, magari con il minimo sforzo.

Mario Baccigalupi
Secondvariety@sprea.it

Ma sì, perché mai dovremmo trovarci su un isola tropicale senza nemmeno far saltare in aria qualcosa?

Commento

Essenzialmente, sono due le ragioni per cui Sniper: Ghost Warrior non riesce a raggiungere la sufficienza, a fronte di una realizzazione tutto sommato dignitosa: sicuramente è mancata la cura per le rifiniture e un appropriato lavoro di bilanciamento sul gameplay, indeciso fra puro spettacolo e vaghe parvenze di simulazione; in seconda battuta, c'è un prezzo troppo vicino a quello di altri sparatutto dalle qualità ben superiori, con i quali è impossibile persino imbastire un paragone.

Pro: Alcune missioni divertenti
I tiri dalla distanza danno soddisfazione

Contro: Gameplay approssimativo
Cerca di farsi passare per i suoi parenti ricchi

VOTO 57

■ **CPU:** Single Core 3 GHz (Dual Core 2.2 GHz) ■ **RAM:** 1 GB (2 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** ATi Radeon X800/nVidia GeForce 6800 (ATi Radeon 2900/nVidia GeForce 8800)
■ **SPAZIO SU HD:** 5 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL
■ **SVILUPPATORE:** Zombie Studios ■ **PUBLISHER:** Ignition Entertainment
■ **DISTRIBUTORE:** Steam ■ **MULTIPLAYER:** LAN, Internet
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 14.90

store.steampowered.com

BLACKLIGHT: TANGO DOWN

Lo sparatutto multiplayer con i server più vuoti dell'universo?

Il mestiere del redattore videoludico è da sempre considerato uno dei più ambiti da giovani e meno giovani. Viaggi all'estero, belle donne, videogiochi stupendi in superanteprima e il glamour di essere un pezzo grosso del settore (questo sta impazzendo. ndToSo). Poi, anche dopo anni di esperienza, ci si accorge che bastano titoli come questo Blacklight: Tango Down per toglierti tutta la poesia che non ti hanno levato dieci anni di ToSo. E sì che sulla carta, questo titolo, distribuito esclusivamente su Steam, aveva tutte le carte in regola per porsi come un diversivo più che dignitoso ai classici sparatutto multiplayer che hanno affollato il mercato negli ultimi tempi: prezzo irrisorio e una serie di caratteristiche assolutamente in linea con l'offerta standard per la categoria. Come potete intuire dall'incipit e dal numerino sotto il giudizio finale, le cose non sono andate propriamente come sperato.

BOT A RICERCA DI CALORE

Ma andiamo con ordine e vediamo cosa offre Blacklight: Tango Down. Si tratta del classico sparatutto che combina single e multiplayer e li ambienta in un futuro non molto prossimo in cui le corporazioni dominano il pianeta a suon di mercenari che combattono per difenderne i relativi interessi. Il gioco può essere affrontato su mappe single player appositamente pensate per i lupi solitari o in modalità cooperativa con altri tre amici. In questo caso, la procedura è semplice: ci si rifornisce di munizioni e medikit lungo il cammino e si blastano legioni di nemici fino al raggiungimento dell'obiettivo finale. Dati da rubare, oggetti da recuperare, supercattivi da spedire all'inferno senza nemmeno il tempo di dire "Raffosentiqua" sono il pane quotidiano di un single player che brilla per una mediocrità qua-

IL GIOCO È SEMPLICE: CI SONO DATI DA RUBARE, OGGETTI DA RECUPERARE E SUPERCATTIVI DA SPEDIRE ALL'INFERNO SENZA NEMMENO IL TEMPO DI DIRE "RAFFOSENTIQUA"

L'esplosione di una granata in un turbinio di pixel e messaggi d'errore, simula la natura robotica del gioco. Anche troppo.

L'apertura di porte o l'accesso a mainframe spesso obbligano a un facile giochino mnemonico. Si poteva (e doveva) fare qualcosa di più.

ASPETTAMI...

Nel marasma di mediocrità offerte da Blacklight: Tango Down, è stato difficile trovare qualche aspetto positivo. Sforzandomi di andare in profondità nella progressione del personaggio, una sezione risulta curata più di altre, ovvero quella relativa ai potenziamenti. Ce ne sono veramente un sacco, sia per l'armatura, sia per le armi. Mitragliette, fucili d'assalto e di precisione, e pistole sono tutti configurabili con ottiche, calci, silenziatori e rilevatori di movimento per rendere il gameplay più vario man mano che si sale di livello. Il problema è proprio questo: quanti avranno la pazienza di perdere svariati minuti nelle lobby di gioco prima di trovare un server pieno?

Le sparatorie sono abbastanza divertenti: purtroppo la scarsa qualità delle mappe rende le partite in multiplayer decisamente poco tattiche e attraenti.

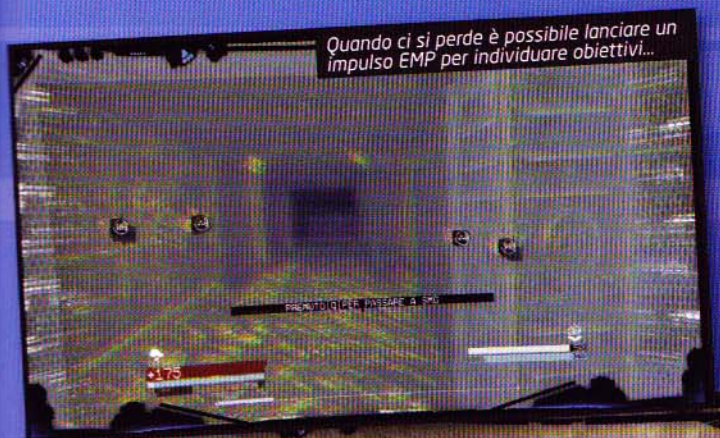
si senza precedenti. Nonostante il gioco faccia uso di un motore grafico di qualità come la versione tre dell'Unreal Engine, il risultato è molto povero, sia per quanto riguarda la qualità delle texture, sia per ciò che concerne le animazioni, sia sul fronte del level design. Dopo una ventina di minuti, mappe assolutamente lineari e prive di qualsiasi location diversa da strade piene di ripari artificiali danno il colpo di grazia a un gameplay già di per sé privo spunti d'interesse. Se a questo aggiungiamo l'impossibilità di salvare la posizione e della scarsa intelligenza artificiale dei nemici, il piatto è servito. "Beh", direte voi, "tanto c'è il multi...".

OWNAGE NEL DESERTO

Certo, anche il multiplayer pare avere tutte le carte in regola per offrire quella trentina di ore di sane sparatorie che tanto rilassano mente e corpo dei guerrafondai da mouse e tastiera. Anche in questo caso, le premesse sono buone: dodici mappe e sette modalità differenti ispirate ai grandi classici del genere (Deathmatch, Team Deathmatch, Objective, Domination, Last Man Standing da soli e a squadre) promettono fuoco e fiamme grazie a un servizio di server integrato con il sistema Windows Live. Peccato che, in una settimana di prove e controprove a svariate ore del giorno e della notte, siamo riusciti a malapena a testare tutte le modalità proposte. Poco tempo a disposizione? Macché, i server erano perennemente vuoti, e questa cosa fa sorgere più di un dubbio sul successo di questo prodotto a quindici giorni dalla sua data di pubblicazione. E in effetti, le impressioni ricavate dal single player sono state lo specchio fedele di quanto avvenuto in zona multigiocatore: anche in questo caso, la qualità di un gameplay già di per sé poco innovativo a causa di modalità già note e stranote è stata ulteriormente penalizzata da mappe poco ispirate per gli stessi motivi di cui sopra. Certo, man mano che si accumulano frag e si vincono partite si sale di livello e si sbloccano achievement per il Live! in concomitanza con vari equipaggiamenti e armamenti con cui personalizzare il proprio alter ego bellico, ma non basta. Il problema è che non si è spinti a macinare ore di gioco per potenziarsi oltremisura e avere la meglio su avversari, da ricercare con il lanternino in istanze di gioco quasi sempre vuote. Un sinistro preludio del suo destino commerciale a breve termine?

DODICI MAPPE E SETTE MODALITÀ DIFFERENTI ISPIRATE AI GRANDI CLASSICI DEL GENERE PAIONO PROMETTERE BENE PER IL MULTIPLAYER

Matteo "Elvin" Lorenzetti
elvin@sprea.it



Quando ci si perde è possibile lanciare un impulso EMP per individuare obiettivi...

... o munizioni e medikit. Fin troppo abbondanti, direi.

Commento

"Non è colpa mia, mi disegnano così" sospirava Jessica Rabbit. Se Blacklight: Tango Down potesse parlare, direbbe la stessa cosa. Insulso in single player e totalmente fuori parametro rispetto agli standard attuali (in senso negativo) per quanto riguarda il multi, il gioco di Zombie Studios non si salva nemmeno dal punto di vista tecnico, a causa di un game design frettoloso e poco curato che ne pregiudica ogni speranza di successo. I server vuoti come la borraccia di un disperso nel deserto completano un quadro che avrebbe poco senso giocare in versione gratuita: a quindici Euro su Steam, patria dell'affarone in Digital Delivery, è una barzelletta di un comico pronto per la pensione.

Contro: Single player concettualmente preistorico... Multiplayer ugualmente inutile Server perennemente vuoti Tecnicamente non all'altezza

VOTO 37

■ CPU: Dual Core 1.6 GHz (Dual Core 2 GHz) ■ RAM: 1 GB (1.5 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 7600 GT/ATi Radeon X850 (nVidia GeForce 7600 GT/ATi Radeon X850)
■ SPAZIO SU HD: 3 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Cinemax ■ PUBLISHER: Cinemax
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 19,99

numen-game.com

NUMEN: CONTEST OF HEROES

Oh orfani delle chimere di Titan Quest, siete voi pronti alle spire di un action RPG con pochissime pretese?

La recensione di un RPG su una pagina sola? Già, e se pensate che questa scelta sia già di per sé una specie di giudizio, non siete troppo lontani dalla verità. Dell'RPG dei cechi di Cinemax avevano già parlato in un'anteprima scritta un paio d'anni or sono, nella quale enunciavamo caratteristiche comunque non troppo facili da applicare: negli annunci come nella versione finale, il titolo presenta una struttura molto simile a quella dei MMORPG di ambientazione fantasy; anzi, in certi momenti N:CoH sembra proprio un gioco massivo abortito e virato artificiosamente al single player, se non fosse per le ambientazioni di dimensioni più contenute della media, qualunque sia il termine di paragone.

Detto questo, veniamo a una descrizione più dettagliata: dopo aver operato la scelta sul sesso del personaggio e aver giocato un prologo/turorial con finale lacrimevole (si fa per dire), ci troviamo invischiati in una mega quest per l'attestazione del titolo di "eroe degli eroi al servizio del suo dio" (o qualcosa di simile), che ci porterà in giro per varie isole alla ricerca di avventure solitarie o di competizioni contro gli altri "Ercole per caso" guidati dalla CPU.

In termini di classi e specializzazioni, nove divinità sono state divise in gruppi di tre, per proteggere il destino dei guerrieri "puri", degli arcieri o dei maghi, per poi indirizzare il giocatore verso un dio specifico con ulteriori vantaggi e limitazioni: tutto questo avviene in premessa, per poi lasciarci alla consueta scalata dei livelli, all'inizio particolarmente veloce, e alla coltivazione delle skill, per lo più acquistabili con denaro ed esperienza. Per il resto, si tratta di risolvere quest di varia entità sulle mappe principali o accedere ad avventure più corpose in scenari separati, simili alle istanze dei multiplayer di massa in quasi tutti gli aspetti, compresi quelli negativi. E qui cominciano i problemi veri...

La visuale è avvicinabile fino a un livello di zoom molto alto: come vedete, texture e ombre appaiono appropriate, tutto il resto no.

PIETRIFICATI DALLA MEDUSA

Naturalmente, l'impostazione di Numen ricorda anche i più semplici hack'n'slash, che a loro volta sono stati fonte d'ispirazione per gran parte del fantasy massivo: purtroppo, però, il livello di respawn dei nemici e il grinding selvaggio sembrano uscire dal più becero fra i MMOG coreani (c'è n'è anche di validi, naturalmente, ma è giusto per intendersi), con la solita proliferazione di oggetti inutili nel nostro inventario e altri "vizi" insiti in entrambi i generi. Dalle considerazione negative, fra cui mettiamo anche l'incredibile banalità delle quest, si salvano parzialmente il looting, con item ripetitivi ma riusciti dal punto di vista estetico/funzionale, e le situazioni derivate dalla presenza degli altri eroi, che danno una vaga parvenza di non linearità a tutta la faccenda. Purtroppo, però, anche l'implementazione di quest'ultima caratteristica risulta semplificata e poco incisiva, principalmente per fattori a carattere tecnico (le IA dei nemici sono piuttosto basilari), lasciando spazio a dialoghi e script davvero poco evoluti. Infine, per controlli e visuale, Cinemax ha inserito una pletora di possibilità: peccato, però, che la vicinanza concessa alla camera metta in evidenza, insieme agli apprezzabili dettagli sopramenzionati, i pesanti limiti del motore grafico, soprattutto in termini di animazioni e poligoni a schermo; tra le opzioni di movimento, inoltre, non è presente il classico sistema punta e clicca degli H&S, che alla fine sarebbe stato il più appropriato per un prodotto come Numen.

Mario Baccigalupi
Secondvariety@sprea.it

Commento

Numen Contest of Heroes cerca senza successo di fondere MMOG, H&S e RPG con controlli orientati all'azione diretta: il grinding "ossessivo" non è un'esclusiva di questo titolo, ma sulle isole create da Cinemax l'infausta caratteristica arriva a punte di ripetitività davvero intollerabili. Texture ed effetti, poi, non sono in grado di risollevare la pesante povertà grafica del titolo, complice anche una presentazione delle caratteristiche di ruolo vecchia almeno di una decina di anni. A queste condizioni, solo i veri fanatici del genere potrebbero avvinarsi a Numen, ma il prezzo poco ragionevole (lo stesso di Drakensang:TROT in versione scatolata) rischia di scoraggiare anche loro.

Pro: Discreta varietà di scenari e creature
Armature e oggetti carini

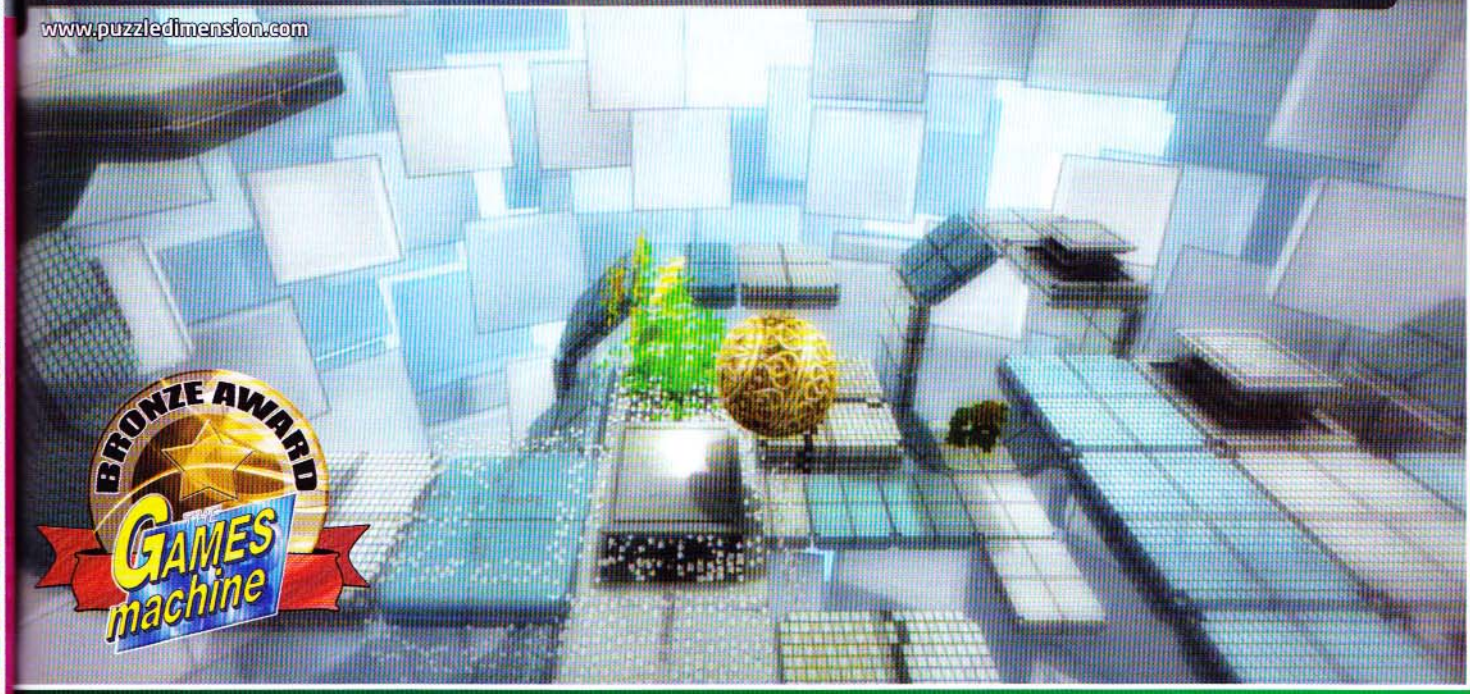
Contro: Ossessivamente ripetitivo
Stilisticamente obsoleto

VOTO 50

■ CPU: Single Core 1.7 GHz (Single Core 1.7 GHz) ■ RAM: 1 GB (1 GB)
■ SCHEDA VIDEO: Compatibile DirectX 9.0c (Compatibile Shader 3.0)
■ SPAZIO SU HD: 500 MB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Doctor Entertainment ■ PUBLISHER: Entertainment
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 9.99

www.puzzledimension.com



PUZZLE DIMENSION

Dunque, ci sono una biglia, dei girasoli, un mucchio di pixel messi alla rinfusa e la legge del moto dei gravi che...

Far rotolare una pallina lungo una mappa tridimensionale per raccogliere girasoli, aprire il portale e passare al livello successivo. A raccontarlo così, Puzzle Dimension sembra un gioco facile. Ci sono solo due problemi. Il primo è che ci sono un sacco di caselle differenti su cui spostarsi: quelle che si frantumano dopo esserci passate sopra, quelle di ghiaccio su cui è impossibile fermarsi, quelle che "grigliano" la nostra biglia con il calore, quelle che la fanno saltare in avanti di due caselle e via di questo passo. Il secondo problema è che i livelli sono veri e propri rompicapo tridimensionali dove la gravità diventa un concetto per certi versi relativo, e che richiedono un minimo di pratica per orientarsi.

Aggiungeteci una grafica pixellosa (che "esplode" quando la pallina si avvicina alle caselle e agli oggetti presenti nelle mappe) e una serie di memorabili chiptune di accompagnamento, vera gioia per le orecchie dei retrogamer duri, e il risultato è un puzzle game decisamente riuscito, meno banale di quanto possa sembrare a prima vista.

Familiarizzare con le peculiari leggi fisiche del mondo di gioco e la sua struttura richiede infatti un po' di tempo, capacità di anticipare quel che succederà con la mossa successiva e soprattutto un buon senso dell'orientamento. Non posso nascondervi che il rischio di provare un goccino di frustrazione durante i primi livelli è dietro l'angolo, ma come si suol dire, "who dares wins". Una volta presa confidenza con il gameplay, con le diverse caselle e capito che la gravità dei mondi di Puzzle Dimension è diversa da quella terrestre, i cento livelli che lo compongono non appariranno più come una sfida impossibile, ma come una di quelle che ci si può divertire ad affrontare. Alcune mappe saranno decisamente ostiche, al limite dell'impossibile, di quelle che vien voglia di lanciare il mouse contro il monitor a furia di provare e riprovare; fortunatamente la disponibilità di altri livelli tra cui scegliere impedisce di rimanere bloccati troppo in un punto.

Non si tratta di un titolo orientato ai casual gamer che cercano qualche minuto di svago, tutt'altro: Puzzle Dimension richiede concentrazione, voglia di far lavorare la materia grigia e perseveranza quando i primi tentativi di superare un livello si riveleranno infruttuosi. In compenso, i più ostinati verranno ripagati da un enorme senso di gratificazione, dall'entusiasmo (che in alcuni casi rasenta l'esaltazione) per essere riusciti a superare gli schemi più ostici e aver intuito il percorso giusto dopo aver studiato un livello in lungo e in largo. Per dieci euro non è poco.

Claudio Todeschini
keiser@sprea.it

I livelli sono divisi in dieci "cluster", che si sbloccano andando avanti nel gioco e che possono essere affrontati nell'ordine che si preferisce.

Commento

Avvolto in una confezione al tempo stesso sofisticata e deliziosamente retrò, Puzzle Dimension è un rompicapo indie che metterà a dura prova la capacità di ragionamento di tutti coloro che avranno la pazienza di conoscerlo a fondo. Le classifiche online offrono un ulteriore grado di sfida, così come i ventuno achievement di Steam da sbloccare. Sconsigliato ai giocatori "casual" in cerca di un titolo poco impegnativo.

Pro: Gameplay avvincente
Deliziosa colonna sonora "chiptune"

Contro: Meccaniche di gioco ostiche, soprattutto all'inizio

VOTO 82

Pagina mancante

Pagina mancante

A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

Che effetto hanno le patch su un viodeogame? Le modification ne allungano la vita? Che supporto ha avuto dagli sviluppatori? TGM After si propone di analizzare l'evoluzione dei giochi recensiti.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

"Solo i morti hanno visto la fine della guerra". Questa frase di Platone si sposa alla perfezione con quanto accaduto nei mesi scorsi tra Activision ed Electronic Arts. Si trattava della sfida per il dominio del multiplayer online combattuta mettendo in campo i due brand di maggiore successo di entrambi i publisher, ovvero il nuovissimo Modern Warfare 2 e l'altrettanto blasonato Battlefield con lo spin-off moderno Bad Company 2 a proseguire i fasti della serie.

A proiettili fermi possiamo dire che il successo dello sparatutto di EA è stato solido anche se non della stessa portata del suo concorrente. Tuttavia, le discrete vendite della versione PC (anche per merito dello zoccolo duro di Battlefield 2) hanno permesso, com'era prevedibile, la formazione di una community molto attiva che ha potuto prosperare grazie alla struttura del supporto multigiocatore messo in piedi da Electronic Arts. Server dedicati liberamente configurabili si sono trasformati nell'arma migliore di questo prodotto nei confronti del suo blasonato concorrente, che ha nei numeri della community il suo più grosso vantaggio, ma non nella flessibilità che impedisce agli utenti qualsiasi genere di personalizzazione delle istanze multiplayer. Sul fronte del supporto, il lavoro svolto da parte di DICE è stato eccellente con la pubblicazione di una serie di patch correttive volte a intervenire sui maggiori difetti della componente online. L'aspetto più positivo ha riguardato l'attenzione da parte degli sviluppatori all'input della community per quanto riguardava il gameplay originale, abbondantemente modificato proprio in seguito ai suggerimenti dei migliori player. Caratteristiche delle armi, fisica, guidabilità dei veicoli e gameplay di alcune mappe sono stati rivisti e adattati alle richieste della community, migliorando progressivamente un gioco già molto apprezzato per le sue potenzialità tattiche dovute alle mappe di grandi dimensioni e all'uso dei veicoli.

Tali aspetti positivi sono purtroppo bilanciati da una serie di mancanze che impediscono a Bad Company 2 di arrivare a un altrimenti meritato bollino verde. Il primo riguarda le strategie di marketing scelte per presentare i nuovi contenuti: la pubblicazione dei mappack ufficiali è stata accolta con piacere ma senza scene d'isteria collettiva. Non si è trattato, infatti, di scenari inediti ma rielaborazioni di quelli vecchi per quanto riguardava la struttura e le modalità utilizzabili. Nonostante la gratuità legata all'utilizzo di un codice VIP presente all'interno della confezione, molti utenti, a sei mesi di distanza dall'uscita del gioco, hanno iniziato a fare un po' di rumore sui forum chiedendo contenuti originali che potrebbero arrivare in futuro con il data disk ambientato in Vietnam, ma che sarà sicuramente a pagamento. L'annunciata modalità cooperativa (Onslaught) è stata prima confermata e poi smentita per la versione PC, aumentando il malcontento di chi sperava anche in un supporto al modding castrato per precisa volontà di DICE. Il vero problema è che non sono stati pubblicati tool di sviluppo per il motore Frostbite, lasciando al palo qualsiasi velleità degli artigiani del mod. Questo avrebbe arricchito di nuovi contenuti un brand che in passato aveva costruito le sue fortune proprio sulla totale apertura nei confronti degli appassionati cui EA, da sempre, è fermamente contraria. Un vero peccato dunque: pur rimanendo un acquisto consigliato, Bad Company 2 lascia un po' di amaro in bocca per quello che avrebbe potuto essere e non è stato e, come Modern Warfare 2 anche se per motivi diversi, non va oltre un solido bollino giallo.

LEFT 4 DEAD 2

Pochi giochi hanno saputo catturare l'immaginario collettivo come quelli della serie Left 4 Dead: del resto, chi a parte il ToSo (con le ginocchia sifule che si ritrova non sopravviverebbe ai titoli di testa. ndElvin)(già. Però io sono quello che edita i testi, quindi posso sempre vincere. ndToSo) non ha mai sognato di sopravvivere a un'apocalisse zombie? Praticamente nessuno: ecco quindi spiegato il successo della nuova versione del gioco che, primo sul mercato PC, ha posto la modalità cooperativa come elemento fondante del suo appeal. Dopo l'ottimo L4D, era effettivamente difficile fare meglio e, come puntualizzato in sede di recensione, il secondo capitolo della serie non rappresentava sicuramente una rivoluzione epocale rispetto al primo titolo. Nonostante questo, una cosa è stata chiara fin dal day one: i tre quarti della comunità che per tutto il 2009 si era divertita a darsi alla fuga da legioni di infetti capaci di concorrere alle batterie dei centometristi delle ultime quattro olimpiadi, si è riversata sui nuovi server, rendendolo lo sparatutto multiplayer cooperativo più giocato su Steam con oltre trentamila utenti unici al giorno. Per un gioco che fa della presenza di istanze di gioco costantemente piene a ogni ora del giorno e della notte il presupposto di base per fornire il maggior divertimento possibile, l'obiettivo è stato sicuramente centrato, anche per quanto riguarda la scelta di modalità e livelli di difficoltà in grado di soddisfare le necessità di chiunque.

Se i numeri sono dalla parte di Valve (e anche la mancanza di concorrenti di un certo blasone capaci di insidiare a L4D il predominio in una fascia di mercato ancora poco esplorata), quello che veramente porta in alto il livello d'interesse per questa seconda fuga a rotta di collo dall'infezione più letale di sempre è la comunità del modding.

Il motore Source non ha praticamente segreti per un esercito di grafici e programmatori che, appena a due giorni dalla pubblicazione del gioco era riuscita a trovare il modo di importare le mappe del primo Left 4 Dead, raddoppiando, di colpo, la longevità di L4D2. Ma è nello sviluppo di nuovi contenuti che la community ha dato (e sta dando) il meglio di se: tra vecchie e nuove siamo arrivati a una ventina abbondante di campagne complete da affrontare in solitario o in compagnia di amici per tutte le modalità presenti. La qualità è ovviamente altalenante, ma nel mucchio si possono pescare autentiche perle di tensione e sparatoria che meritano di essere giocate a fondo, soprattutto nella modalità Versus. Gli aspetti positivi non si fermano qui: molte modalità inedite sono accessibili a chi vuole muoversi per obiettivi diversi dal semplice sbarramento di fuoco propedeutico al raggiungere la stanzetta sicura di fine livello. Non mancano anche i mod volti ad alterare il gameplay: gli zombie sono troppo veloci e poco resistenti ai proiettili? Basta installare l'applicativo giusto e di colpo L4D2 diventa lo spin-off di un qualsiasi horror movie dell'era pre-28 Giorni Dopo. Non mancano anche le modification estetiche ai modelli dei personaggi principali, alle armi e a tutta una serie di elementi quali easter egg, musiche e suoni che permettono di portare il livello di personalizzazione a livelli degni del miglior Half-Life 2. Con presupposti del genere, e in assenza di un Left 4 Dead 3 all'orizzonte per i prossimi dodici mesi, non ci sono dubbi sulle qualità a lungo termine di questo gioco, che vi consigliamo caldamente di accaparrarvi, soprattutto se non avete toccato il primo e siete a digiuno completo di ogni qualsiasi forma di multiplayer cooperativo.

FRAGZONE

A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

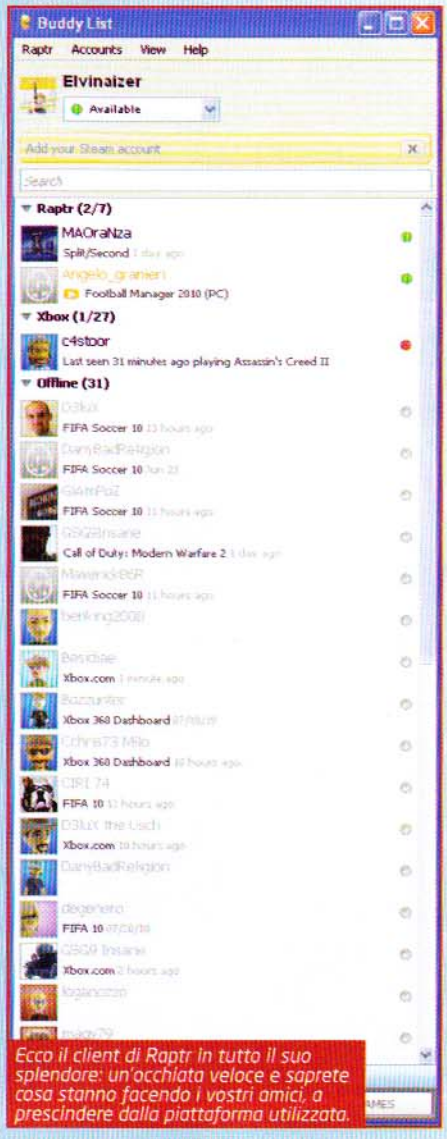
Anche l'estate è finita e i giocatori, dopo la tradizionale spaparanzata sulla spiaggia, tornano all'ovile della loro stanzetta pronti a menare le mani tra FPS, MMO ed RTS multigiocatore. Quest'anno le novità sono parecchie, alcune piacevoli, altre un po' meno...

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

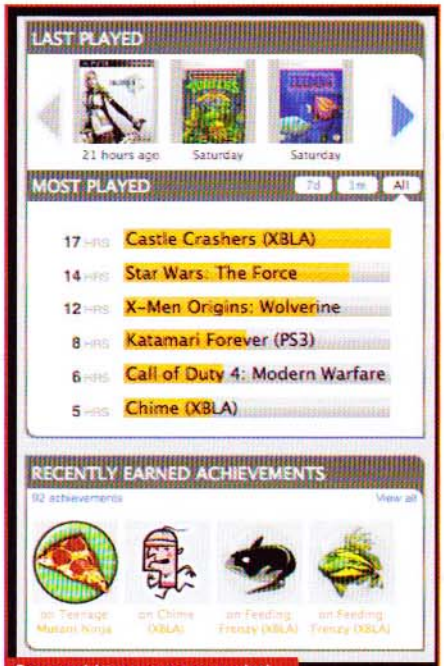
raptr RAPTR

Xfire non è più solo nel mondo degli applicativi dedicati al gaming online.

Raramente tra le pagine della FragZone ci è capitato di parlare di applicativi dedicati al multiplayer: la prima volta è stato quattro anni fa in occasione della pubblicazione di Xfire, un servizio gratuito che puntava a creare un social network di giocatori mettendo gli utenti in contatto con i loro amici (e qualche milione di appassionati in giro per il mondo), seguendo lo stesso principio della connettività di MSN. Invece di limitarsi a informare conoscenti, parenti e spie del governo della nostra presenza o meno online, Xfire si prendeva la briga di mostrare a cosa stavamo giocando: nel caso si fosse trattato di un titolo multiplayer, bastava effettuare un clic e in automatico si entrava sullo stesso server di gioco del malcapitato per suonargliele di santa ragione. Con il passare del tempo e la frammentazione dei social network, il successo di Xfire è andato progressivamente diminuendo e l'arrivo sul mercato di Raptr, a fine 2008, ha cambiato drasticamente la situazione. Dopo due anni di beta intensive e di vari problemi di stabilità, Raptr (http://raptr.com) si presenta come la migliore soluzione di social network per l'appassionato videogiocatore, sia in single che in multiplayer. I motivi sono numerosi: il primo riguarda l'integrazione totale con i più importanti social network e servizi di posta attualmente attivi per l'utenza PC e Mac: una volta creato il proprio account, può essere agganciato a quello di Facebook, Steam, Live (quindi anche MSN se avete unificato lo user con quello di Windows Live!,) Gmail, Hotmail, Yahoo e altri. In questo modo tutte le persone presenti nella lista dei contatti di queste piattaforme che già utilizzano Raptr verranno aggiunte in automatico alla vostra lista. A differenza di Xfire e altri client simili, dove le richiese devono essere effettuate singolarmente, con Raptr è questione di un attimo lanciare per la prima volta il client e trovarlo già abbondantemente popolato. Non solo: è possibile iniziare a giocare online con i propri compagni di merende senza i classici fastidi del cercare il server giusto. Dopo questa comodità di fondo ci si rende conto che le vere potenzialità di Raptr stanno nella sua sconfinata capacità di raccogliere informazioni sulle nostre abitudini di gioco: non solo il numero di ore accumulate per ciascun titolo, ma tutti i relativi achievement del servizio Windows Live vengono sintetizzati in dettaglio, anche in comparazione con gli altri utenti presenti nella nostra lista di contatti, creando una vera e propria classifica con tanto di sfottò automatizzati visibili sui social network di cui sopra. Assolutamente piacevole e divertente, soprattutto se siete abituati a giocare sempre con le stesse persone e la componente competitiva è ad altissimi livelli. Le potenzialità non si fermano qui: Raptr è multipiattaforma e integra alla perfezione utenza PC e console (360, PS3, Wii), permettendovi di seguire tutte le attività della vostra combriccola di scansafatiche e di chattare con loro in tempo reale. Alla fine della fiera, bisogna proprio dire che Raptr è un gran bel pezzo di software ibrido, capace di fondere gaming (single e multiplayer) e social network in un'unica soluzione. Nonostante i pregi non è tuttavia perfetto: il client PC tende a essere abbastanza invasivo in termini di potenza di calcolo e RAM di sistema. A volte (ma molto meno rispetto al passato) l'applicazione va in crash e, soprattutto, è priva di alcune feature di comunicazione come la chat vocale in stile TeamSpeak che tanto farebbero comodo a gruppi e clan organizzati. A parte questo, un software da provare assolutamente e che in futuro, salvo concorrenti più evoluti e agguerriti, potrebbe diventare una piattaforma imprescindibile per ogni giocatore che si rispetti.



Ecco il client di Raptr in tutto il suo splendore: un'occhiata veloce e saprete cosa stanno facendo i vostri amici, a prescindere dalla piattaforma utilizzata.



Ore e achievement accumulati sono facilmente consultabili nella pagina del proprio profilo...

... insieme a quelli dei propri amici. Lo sfottò è dietro l'angolo.

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti

POLIGONO DI TIRO A PAGAMENTO

In tempi di crisi economica non è mai facile parlare di servizi a pagamento in stile MMO, ma, a quanto pare, potrebbe essere questa la piega in un futuro nemmeno troppo lontano, tale da caratterizzare il multiplayer dei maggiori sparatutto multigiocatore, serie Call of Duty in testa. Una consuetudine consolidata per i MMO, potrebbe diventare quindi un nuovo modello di business anche per gli FPS online più giocati. Immaginate di colpo un mondo in cui per giocare a Modern Warfare 2, Bad Company 2, Left 4 Dead e Medal of Honor sarà necessario pagare dieci dollari (o euro) al mese per accedere ai server multigiocatore. Un'ipotesi da salto sulla sedia in un mercato che fino a oggi aveva considerato la gratuità del supporto multigiocatore un dogma radicato fin dagli albori di internet. Eppure non sono pochi gli analisti finanziari, quelli con un occhio attento al mercato dei videogiochi, a teorizzare l'avvento dell'abbonamento mensile anche per gli sparatutto (ma lo stesso ragionamento si può applicare anche gli strategici) di alta qualità, destinati a monopolizzare il mercato prossimo futuro.

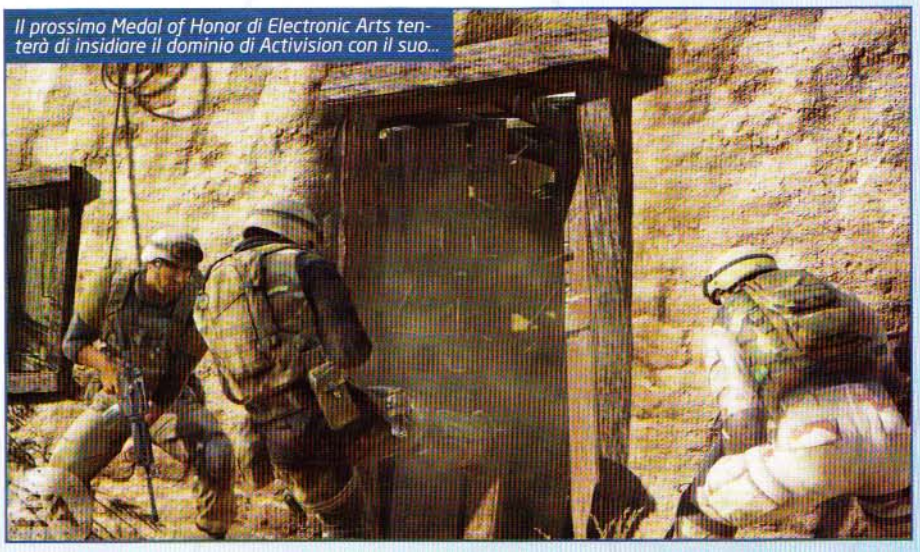
Halo per anni è stata la killer application di Microsoft e del suo servizio Live!. Con scarsa fortuna, almeno su PC.

TROPPE ORE DAVANTI AL PC

Sono proprio le dichiarazioni di molti analisti ad aver gettato, durante la scorsa estate, il sasso nello stagno. Un'analisi (nemmeno troppo attenta) dei dati relativi alle ore trascorse online da parte degli utenti nel periodo 2009/2010, ha dato il via a una serie di considerazioni piuttosto interessanti. Le prime riguardano il dominatore del mercato natalizio, ovvero Call of Duty: Modern Warfare 2, che con i suoi centotrenta milioni di ore uomo trascorse sui server multiplayer, hanno eclissato quelle della concorrenza. Se MW2 è stata sicuramente la killer application preferita su tutte le piattaforme, lo stesso ragionamento si può fare in misura minore per i brand Battlefield, Halo e FIFA, che hanno totalizzato, messi insieme, un altrettanto importante numero di ore giocate online. Sommando questo dato agli incassi effettivi dei maggiori attori del mercato (Activision, Electronic Arts, Valve e Microsoft) appare molto chiaramente un dato di fondo: gli utenti hanno continuato a divertirsi online anche a distanza di molti mesi dall'acquisto del gioco. Se in media l'esperienza in single player è valutabile intorno a una decina d'ore, quella multiplayer può arrivare a dieci volte tanto. Questo aspetto ha fatto nascere nelle menti degli analisti il dubbio che una dose così massiccia di entertainment, per quanto diluita nel tempo, non giustifichi solo il pagamento del prezzo iniziale del gioco, ma debba portare le aziende a muoversi verso un nuovo modello di business, quello dell'abbonamento.

FIATO SPRECATO

Com'era lecito attendersi, le proteste non si sono fatte attendere e le discussioni hanno infiammato le community di appassionati concentrate su un titolo specifico o anche i forum generalisti. Probabilmente tutto fiato sprecato, visto che la materia del contendere riguardava i bilanci di società ormai strettamente dipendenti dal mercato di borsa, che devono vedere il loro obiettivo primario nel bene degli investitori, a discapito di quanto questo possa danneggiare il portafoglio degli acquirenti. Queste proposte ovviamente non sono arrivate a metà 2010 per un semplice caso: lo sviluppo di network molto sofisticati come Live! hanno ormai limitato in maniera sostanziale il fenomeno della pirateria (si rischia infatti di ritrovarsi con la console perennemente bannata dai server Microsoft). Potrebbe quindi essere il momento adatto per i grossi publisher di imporre un abbonamento mensile. Ma siamo sicuri sia così facile creare un'infrastruttura in grado di blindare un servizio multiplayer al punto da renderla profittevole in tempi brevi?



Il prossimo Medal of Honor di Electronic Arts tenterà di insidiare il dominio di Activision con il suo...

TUTTI NELLA STESSA BARCA

La questione trattata nell'articolo non riguarda solo la piattaforma PC ma il settore degli FPS multiplayer in generale. Attualmente lo scontro tra Microsoft e Sony è il punto di partenza per ogni discussione sul mercato che, di riflesso, arriva a toccare anche la nostra macchina da gioco. Non è un mistero ormai che, almeno per titoli di maggiore impatto mediatico come i brand Call of Duty, Halo e Medal of Honor, lo sviluppo dell'infrastruttura multigiocatore tenga in considerazione le peculiarità del pubblico console rispetto a quello PC, il tutto per una semplice questione di copie vendute. Un peso in termini di numeri che quasi sempre finisce con il travolgere qualsiasi genere di personalizzazione, omologando di fatto tutte le piattaforme, senza distinzione di sorta. Per questo motivo, la piega che potrebbe prendere il mercato nei prossimi anni non mancherà di interessare anche l'utenza PC, da sempre paladina di un certo modo di intendere il concetto di free applicato al videogioco.

... nuovo Call of Duty. Se il multiplayer di Black Ops sarà a pagamento lo acquisterete comunque al "day one"?

NIENTE TORTA

Vi siete già risposti da soli: non lo è. Blizzard ha impiegato anni per consolidare Battle.net e in questo periodo si accinge a lanciare la seconda versione del suo servizio dedicato alla community multiplayer dei suoi titoli di maggiore successo. Con l'eccezione di Valve (Steam) e di Microsoft (Live!) la stessa cosa non è ancora riuscita ad Activision ed Electronic Arts, due brand in grado di monopolizzare oltre il settanta percento del mercato online e che finora hanno dovuto appoggiarsi ai network della concorrenza. Il problema è che Steam non prevede il pagamento di abbonamenti per il gioco online (cosa facilmente risolvibile con appositi accordi commerciali) e lo stesso vale per il servizio Windows Live!. Non parliamo poi della torta del servizio Live! per Xbox 360, che finisce completamente nelle tasche di Microsoft. Riuscire a lucrare in maniera sostanziale sul successo della concorrenza è il sogno divenuto realtà di Doug Lombardi e Bill Gates: di sicuro si tratta anche dell'incubo di Bobby Kotick e John Riccitiello, CEO di Activision e EA, se pensiamo che otto utenti su dieci di Live! hanno sottoscritto abbonamenti annuali proprio per cimentarsi con le produzioni dei signori in questione.

FANTASCIENZA

Proprio questa lotta per il predominio del mercato pone la nostra macchina da gioco e la sua struttura tradizionalmente aperta in pole position per un cambio radicale, qualcosa che potrebbe alterare sostanzialmente gli equilibri nei prossimi tre anni. Qualora l'idea di un profitto a tutti i costi per ciò che concerne il multiplayer in ogni forma (non solo legato al genere di MMO quindi) prendesse piede, non è improbabile che il concubinato di piattaforme e network possa finire per segregare le comunità paganti, a tutto vantaggio delle tasche di pochi. Fantascienza? Se già il prossimo Call of Duty presenterà al pubblico una forma di pagamento per essere giocato online, l'impressione è che i tempi possano essere maturi per un cambiamento radicale legato ai maggiori titoli multiplayer. Se questo sarà positivo o meno per l'utenza, solo il tempo potrà dirlo.

Il modello del multiplayer a pagamento si potrà applicare anche agli FPS cooperativi come Left 4 Dead?

Battle.net 2.0 sarà completamente gratuita per gli utenti di Blizzard. Un esempio per gli altri publisher destinato a cadere nel vuoto?

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@spreaitl)

BETAMACHINE

WORLD OF TANKS

Tutti i carri armati più importanti del ventesimo secolo a portata di clic.

Quando abbiamo inaugurato questa rubrica eravamo convinti che MMO ed RTS l'avrebbero fatta da padroni per quanto riguardava i temi trattati. Dopo qualche tempo, ci siamo dovuti parzialmente ricredere visto che, oltre ai generi succitati, altri si sono fatti spazio tra queste pagine. Dopo i MMO corsaioli dei mesi scorsi, tocca infatti a un titolo bellico basato sui più famosi carri armati di sempre proporsi come beta giocabile. Stiamo parlando di World of Tanks, un MMO d'azione che ci vedrà nei panni di un comandante di carri. Una volta entrati in partita bisognerà scegliere a quale nazione affiliarsi, una scelta importante visto che determinerà i carri utilizzabili per il resto della nostra permanenza sui server. Ogni nazione giocabile (le più importanti sono America, Russia, Inghilterra e Francia) ha oltre sessanta carri a disposizione, tutte da sbloccare e potenziare man mano che si gioca. Ovviamente bisogna iniziare con delle vecchie scatolette di latta che s'incendiano con maggiore frequenza di uno Zippo; man mano che si prosegue con le vittorie e si guadagna esperienza è possibile accumulare potenziamenti che portano alla ricerca e sviluppo dei tank più potenti. L'albero dello sviluppo tecnologico segue la divisione dei carri in classi tipica del periodo a cavallo tra le due guerre mondiali: carri leggeri, medi e pesanti rappresenteranno per tutte le nazioni il compromesso tra cavalli del motore, peso derivante dalla corazzatura e potenza distruttiva del cannone. Lo sblocco progressivo dei vari carri dovuto all'esperienza permette, nel giro di poche ore di gioco, di accumulare un buon numero di macchine belliche nel proprio garage e decidere, a seconda della propria inclinazione o della situazione che andremo a incontrare, quale useremo contro altri giocatori. Graficamente World of Tanks è molto ben fatto sia per quanto riguarda i modelli dei veicoli, sia per la riproduzione degli ambienti in cui si combatte (in certi momenti si ha l'impressione di trovarsi nella steppa russa del 1943 o nella campagna francese del 1944), tanto da sembrare un simulatore. La realtà è però ben diversa: World of Tanks è un gioco assolutamente facile da prendere in mano, che combina il semplice controllo di ogni mezzo corazzato tramite tastiera (WSAD), con l'uso del mouse per ruotare la torretta e sparare a tutto quello che si muove. Bastano letteralmente cinque minuti di pratica, anche per chi non è appassionato di carri armati, per entrare nel mood di questo gioco e farsi catturare dalla sua doppia natura: potenziamento dei mezzi a tutto spiano e azione frenetica sui campi di battaglia. Anche se la beta a nostra disposizione ci ha permesso di usare soltanto i carri della fazione russa, il potenziale di questo gioco è stato evidente fin dai primi istanti: non ci sono dubbi sul fatto che, una volta completata l'infrastruttura alla base di tornei, sfide uno contro uno e il marketplace dei potenziamenti, World of Tanks si porrà come un prodotto unico nel panorama dei MMO moderni. Questa sua unicità, unita a un gameplay immediato e a una realizzazione tecnica di prim'ordine, potrebbero garantirgli una lunga supremazia in una nicchia di mercato sicuramente tutta da scoprire.

MODALITÀ: **CLOSED** STATUS: **Attiva**
SITO: **www.worldoftanks.com** USCITA: **Settembre 2010**

A cura di Paolo Davide "Mascalzone" Lumia (masca@spirea.it)

MASSIVENEWS

Le più succose anticipazioni sul mondo in continua evoluzione dei MMOG: tutto quello che fa mass-notizia si trova qui!

Dopo la scorpacciata di titoli dall'E3, questo mese torniamo ad approfondire il discorso su quell'enorme cantiere in costante evoluzione che è il mercato dei titoli free to play, partendo da quello che a breve indubbiamente ne diverrà il re incontrastato, almeno quanto WoW lo è per i MMORPG con canone mensile.

Si tratta de **Il Signore degli Anelli Online** che, come vi avevamo anticipato, si convertirà al modello gratuito per larga parte dei suoi contenuti, e per voi che state leggendo dovrebbe ormai trattarsi di giorni. Quasi superfluo dire che si tratta di un prodotto di valore assoluto, non solo per la celeberrima ambientazione ma anche per l'eccelsa qualità realizzativa che lo caratterizza sia dal punto di vista del gameplay sia da quello tecnico, tanto che sin dall'uscita è stato considerato uno dei migliori giochi di massa in circolazione. Il confronto con quanto proposto dai rivali senza canone è insomma davvero impari, tanto che si può parlare di una vera e propria rivoluzione, con il definitivo bando ai pregiudizi riguardanti il F2P.

[LOTRO] La prossima espansione ci farà visitare le bianche montagne di Enedwaith e i loro ruscelli... la grafica di questo titolo è davvero allo stato dell'arte.

Nel momento in cui scriviamo è in corso la closed beta di questa nuova versione, durante la quale abbiamo potuto apprezzare buona parte delle novità in arrivo, a partire dal nuovo store tramite cui sarà possibile acquistare i contenuti a pagamento. Ricordo infatti che le feature gratuite saranno moltissime ma comunque limitate: si potrà raggiungere al massimo il cinquantesimo livello (l'attuale limite è il 65) e si potranno visitare solo alcune aree e relative istanze. Si tratta di Brea, dei Monti Azzurri e della Contea, mentre tutte le altre zone potranno essere comprate separatamente, comprese le due espansioni uscite sinora. In pratica un'enorme trial gratuita, con la possibilità di continuare a giocare spendendo quanto vorrete. La buona notizia per tutti gli attuali possessori di un account è che questi potranno continuare a giocare ciò che avevano a loro tempo acquistato senza dover più sborsare un centesimo, a meno di non volersi fare un account VIP, che assicurerà una rendita mensile da spendere nello store per slot aggiuntivi, oggetti bonus e cose del genere.

Ma non è finita qui, perché col lancio della versione F2P arriverà anche una nuova espansione: introdurrà i giocatori ad una nuova zona inedita, l'Enedwaith, situata a Sud di Eregion e contenente le moltissime nuove quest che faranno parte del secondo libro del terzo volume "L'Assedio di Bosco Atro". Farà parte del pacchetto anche una completa rivisitazione di molti dungeon, per gran parte dei quali verranno implementate diverse possibilità di personalizzazione per entrarvi senza attese, un po' come già avviene con le schermaglie. Quanto offerto costituisce insomma un appuntamento che ogni appassionato di MMORPG non dovrebbe mancare: il Signore degli Anelli Online ne guadagnerà sicuramente nel numero di personaggi che affolleranno la Terra di Mezzo per l'afflusso di giocatori del tutto nuovi e per il sicuro ritorno di molti vecchi player.

[LOTRO] Attraverso il nuovo item shop si potranno effettuare acquisti "su misura": accessibilità a nuove zone, oggetti, pozioni, personaggi aggiuntivi e molto altro.

Probabilmente verrà bissato il record fatto registrare da **Dungeons & Dragons Online**, rivale diretto nonché cugino di LotRO in quanto anch'esso sviluppato da Turbine, che ha recentemente sorpassato il milione di account. Per questo titolo è stato da poco reso disponibile l'update Rise of the Guilds, che introduce moltissime novità per le gilde oltre a un adventure pack inedito, un'interfaccia completamente ridisegnata e un massiccio ribilanciamento del gioco.

Passando alla concorrenza, è da segnalare l'uscita di **Sword 2**, la nuova versione di Granado Espada che espande notevolmente i contenuti PvP di questo MMORPG coreano ca-

[DDO] Il nuovo adventure pack Phiarlan Carnival offre molte nuove quest da affrontare in compagnia nelle terre di Eberron.

[SWORD2] Caratteristica peculiare di Granado Espada è quella di mettere i player ai comandi di tre personaggi contemporaneamente, integrando elementi RPG e RTS.

[ALLODS] La nuova espansione Revelations of Gipat abbina molte novità ai "soliti" problemi di bilanciamento tra il poter giocare gratis e il doverlo fare pagando...

[KOK] Il nuovo free to play di Gamigo vi mette alla guida di un regno dandovi la possibilità di costruirvi un gigantesco castello. Assediabile, naturalmente!

[HOTK] L'ennesimo gioco coreano gratuito? Sì, ma vale la pena darci un'occhiata: a livello di feature è più completo di molti concorrenti a pagamento!

[SHAIYA] Presto completamente in Italiano, questo MMORPG incentrato sullo scontro tra giocatori promette di attirare parecchi scalmanati!

ratterizzato dalla possibilità di gestire fino a tre personaggi contemporaneamente. È stata infatti resa disponibile la guerra tra fazioni, repubblicani e monarchici, e sono state inoltre introdotte diverse novità per quel che riguarda l'equipaggiamento disponibile, ora decisamente più ricco in termini di armi e costumi. Non si tratta di novità eclatanti per chi ha già avuto modo di apprezzare questo titolo, ma se ancora non gli avevate dato un'occhiata è arrivato il momento di farlo.

Disastroso invece il lancio dell'espansione di **Allods Online: Revelations of Gipat**, non tanto perché non è molto chiaro il senso di definire in tal modo la pubblicazione di nuovi contenuti durante un open beta, ma perché pare che gli sviluppatori (i russi di Astrum Nival) abbiano fatto orecchie da mercante alle critiche ricevute dalla community di questo promettentissimo titolo. Se prima le lamentele erano relative ai prezzi troppo alti dell'item shop e all'assurdità dei malus della Fear of Death, questa espansione ha fatto definitivamente capire che la volontà è quella di rendere questo titolo ingiocabile a meno di mettere mano al portafoglio. Al posto della FoD, rimossa come richiesto a gran voce, è infatti arrivata una maledizione per l'equip che, in buona sostanza, impedisce di infliggere danni, a meno di fare propri i costosi antidoti. Geniale! Speriamo vivamente che il publisher gPotato riesca a fare a meno di questi fastidiosi sotterfugi commerciali per la release definitiva del gioco nel nostro continente.

Rimanendo in tema di beta, sono in corso quelle di un paio di nuovi titoli interessanti: **King of Kings III**, free to play votato all'assedio dei castelli costruiti dai giocatori e **Heroes of Three Kingdoms**, nuovo farming game coreano di Perfect World Entertainment, che si segnala per la bontà dell'impianto tecnico e per la completezza del gameplay PvE e PvP.

Concludiamo con un po' di novità relative al mercato di casa nostra, ossia i titoli gratuiti interamente in Italiano: **Florensia** continua a crescere con puntuali aggiornamenti così come **Rappelz**, mentre per quel che concerne le novità, a breve inizierà la beta della versione tradotta nel nostro idioma di **Shaiya Online**, titolo coreano distribuito da Aeria Games votato allo scontro tra giocatori tramite meccaniche PvP e RvR decisamente spinte, tanto che la guerra tra gilde ne costituisce l'impianto principale. Ve ne parleremo più approfonditamente all'approssimarsi della release. Ma completamente in Italiano sarà anche il MMORPG tema del box di questo mese, assolutamente da non perdere. Per questo mese è tutto, stay tuned!

IL MMORPG DEL MESE: PERPETUUM ONLINE

Di titoli dedicati ai mech (alias robottoni) non ce ne sono mai stati abbastanza, specialmente MMO. L'ultimo risale a un abbondante paio di anni fa ed era targato NCsoft: Exteel, ancora ampiamente giocato e apprezzato dai netgamer. Questo prodotto offre però un approccio decisamente più simulativo e immersivo al genere, tanto da richiamare nientemeno che EVE Online. Sviluppato da Avatar Creations, piccola softco indipendente basata in Ungheria, Perpetuum è un gioco con tutti i crismi della persistenza ambientato nel XXIII secolo, in cui i giocatori sono chiamati a scegliere una delle tre fazioni in guerra, conflitto a cui prendono parte controllando uno dei 25 modelli di mech disponibili per il lancio. La progressione dell'avatar si basa su un sistema di skill acquisibili col tempo, proprio come in EVE, mentre i robot possono essere personalizzati attraverso vari moduli che possono essere montati. Come il titolo CCP, Perpetuum è caratterizzato da un unico server la cui storia viene plasmata dagli stessi player attraverso la costruzione di avamposti e dagli esiti del conflitto per il controllo territoriale che influenza l'ottenimento di risorse per il completo sistema di crafting. Un titolo molto interessante, insomma, che come detto usufruirà della localizzazione completa nella nostra lingua. Per partecipare alla closed beta non resta che registrarvi all'indirizzo perpetuum-online.com!

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@spreaks)

MODIFICATION

La Terza Guerra Mondiale è in versione alternativa.

RTS - PARADOX

Anche se StarCraft II sta per approdare sul mercato, concentrando su di sé l'attenzione del pubblico con un probabile crollo verticale dell'interesse per altri strategici in tempo reale usciti nel biennio appena concluso, non ci sono dubbi sul fatto che Red Alert 3 sia stato uno dei migliori RTS degli ultimi tempi. A conferma di questo, troviamo l'arrivo di questo splendido mod proprio per RA3, intitolato Paradox, che cambia completamente le carte in tavola. Si tratta infatti di una total conversion che modifica radicalmente lo stile di gioco con l'introduzione di una moltitudine di novità in grado di dar vita a un prodotto completamente nuovo sotto molti punti di vista. Innanzitutto le fazioni: oltre a quelle tradizionali (americani, russi e giapponesi) ne sono state aggiunte cinque di completamente nuove: i rivoluzionari confederati, il nobile ordine di Talon, il Regno Nucleare cinese, il Sindacato del Mediterraneo e un più misterioso protettorato dell'elettricità. Come ci si potrebbe legittimamente aspettare, ognuna di queste fazioni permette al giocatore di accedere a una serie di unità e armamenti completamente inediti rispetto a quelli presenti nel gioco principale, che già di per sé contribuiscono a rendere una partita in single player un affare completamente diverso rispetto al passato. Paradossalmente, le nuove fazioni dispongono di un potenziale distruttivo nettamente superiore a quelle standard: per questo motivo è stato necessario aggiungere le contro unità necessarie, aumentando ancora di più il livello tattico di questa Total Conversion che, di fatto, raddoppia la complessità della produzione e del movimento sul campo. Già questi presupposti sono alla base di un lavoro sconfinato per ciò che concerne la grafica, gli effetti sonori e il testing delle loro potenzialità in single e in multiplayer. Sorprendentemente, tutto questo lavoro è stato svolto con grande attenzione al dettaglio, rendendo molti dei nuovi asset audio e video quasi indistinguibili per qualità e gameplay da quelli originali. Ma la cosa che più ci ha fatto impazzire è la decisione del team di sviluppo di inserire dei filmati di presentazione per ciascuna unità, in cui vari sviluppatori si sono improvvisati attori nelle più improbabili, ma ugualmente azzeccate, interpretazioni di dittatori, rivoluzionari e idealisti a capo delle nuove fazioni. Se sotto il profilo tecnico ed estetico non c'è veramente nulla di cui lamentarsi, qualche appunto resta da fare in ambito gameplay: proprio la complessità di cui abbiamo parlato poc'anzi è alla base di alcuni squilibri tra fazioni, di cui ci è stato difficile trovare una soluzione. In particolare le potenzialità di armi stealth e a lungo raggio sembrano difficilmente contrastabili se si sbaglia tattica evolutiva. A volte ci siamo trovati in mutande anche contro la CPU, che nelle partite in Skirmish concede pochissimo spazio a errori ed è tremendamente efficiente sotto il punto di vista della produttività e dell'occupazione dei punti strategici (è tornata la raccolta dei cristalli). In ogni caso, un mod di altissimo livello, che vi straconsigliamo di provare in attesa (o anche in sostituzione) di StarCraft II. Del resto qui ci sono ben cinque razze in più...

Spesso i nuovi edifici rappresentano la base per interi mod in altri RTS. Nel Paradox mod tuttavia...

... sono solo una piccola parte dell'immenso lavoro svolto dagli sviluppatori.

Le animazioni delle nuove unità sono di livello assoluto.

SVILUPPI FUTURI

Anche se questo Paradox mod contiene già un sacco di roba, il team di sviluppo, evidentemente ex programmatori e grafici di professione in cerca di un contratto come si deve, ha già programmato gli aggiornamenti da qui fino almeno a metà del 2011. Arriveranno nuove unità (ancora?) per tutte le fazioni, ma soprattutto nuovi edifici produttivi e una serie di filmati d'intermezzo per la campagna single player di ogni fazione. Un progetto ambizioso per un mod non commerciale su cui, per una volta, saremmo disposti a scommettere molto più del classico soldo bucato.

Titolo **PARADOX**
Gioco **RED ALERT 3**
Sito **http://www.moddb.com/mods/red-alert-3-paradox**

GLOBALE **94**

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@sprea.it)

MODIFICATION

Nove livelli tutti nuovi per Half-Life 2?

FPS - SLUMS 2

Ebbene sì, cari amici: nel caso non vi sia bastata la scorpacciata di nuove mappe e mod completi che hanno invaso gli hard disk dei server negli anni scorsi, ecco, dopo mesi di silenzio, un mod di qualità che non mancherà di farvi sentire nostalgia dei tempi andati. The Slums è una modification tra le migliori uscite recentemente per HL2, anche se non evolve il gameplay dell'originale in alcun modo. Il giocatore, sempre nei panni di Gordon Freeman, deve darsi da fare contro orde di Combine ben organizzati, zombie e legioni di Headcrab posti nei punti più impensabili. Le nove mappe garantiscono un divertimento a medio termine tutto sommato più che buono per trattarsi di un semplice mod. Tuttavia non è nella longevità il pregio migliore di Slums 2, ma nella realizzazione e cura per i livelli stessi: si nota chiaramente l'attenzione per l'arredamento delle locazioni, sia per quanto riguarda gli interni sia sul fronte degli esterni. Appartamenti, corridoi, discariche, macerie, fabbriche e tutti gli scenari del mod sono stati deliziosamente caratterizzati per restituire al giocatore un'impressione di qualità del tutto paragonabile a quella del gioco originale. La stessa cosa è stata fatta anche per quanto riguarda il posizionamento dei nemici: combine, zombie, headcrab e persino corazzati e strider popolano con grande efficacia le mappe del gioco per essere affrontati con una certa difficoltà anche a livello normale. Nulla di nuovo sotto il sole dunque, ma se cercate un mod solido e divertente con poco da raccontare e molto da sparare, Slums 2 fa sicuramente al caso vostro.

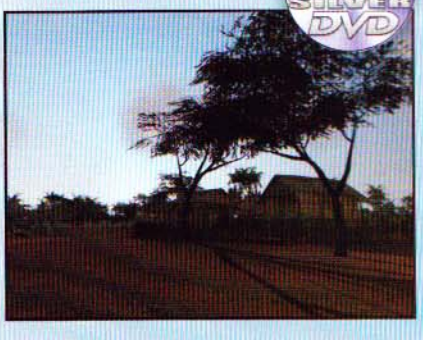
Titolo **SLUMS 2**
Gioco **HALF-LIFE 2**
GLOBALE **80**

FPS - I HATE MOUNTAINS

Nonostante si tratti di un titolo made in Valve a tutti gli effetti, il survival horror per eccellenza di Steam non ha avuto lo stesso seguito di HL2 per quanto concerne il modding. Effettivamente le cose paiono aver preso una piega piuttosto diversa in questi ultimi mesi, ma è con l'arrivo di I hate mountains che la situazione cambia radicalmente. Cinque mappe concatenate tra loro piene di zombie normali e speciali, da portare a termine insieme ad altri quattro amici in rete locale oppure online. La qualità del mod non sarà eccezionale dal punto di vista grafico, ma il divertimento è assolutamente garantito se vi siete ormai stufati delle mappe originali, ma non ne avete ancora abbastanza di triturare milioni di zombie affamati delle vostre carni.

Titolo **I HATE MOUNTAINS**
Gioco **LEFT 4 DEAD**
Sito **http://www.ihatemountains.com/**
GLOBALE **77**

FPS - ISLA DUALA



In ArmA 2 non si può certo dire che le occasioni manchino agli appassionati di guerra moderna, situazione resa ancora più allettante dall'arrivo della nuova espansione standalone Operation Arrowhead. Tuttavia le novità realizzate dagli appassionati non si fermano qui e per chi si sente a secco di campi di battaglia adatti allo scopo, Isla Duala è sicuramente un piacevole diversivo. Si tratta di un'isola di sessanta chilometri quadrati dove la guerra civile tra le due maggiori fazioni è all'ordine del giorno, con un gran numero di missioni da portare a termine. Vi consigliamo di trascorrere qualche pomeriggio appiedati o a bordo di uno qualsiasi tra i mezzi utilizzabili presenti nelle rimesse o negli hangar perché, credeteci, ne vale veramente la pena...

Titolo **ISLA DUALA**
Gioco **ARMA 2**
Sito **http://www.icebreakr.com**
GLOBALE **79**

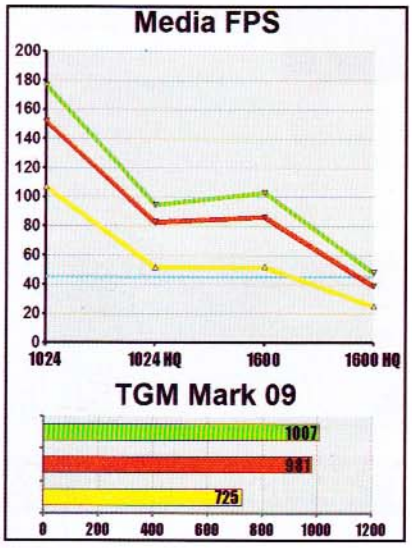
HARDWARE

A cura di: Paolo Besser, paolone@sprea.it

Un hardware davvero variegato questo mese: parliamo infatti di portatili, schede video, schede madri e... attrezzi vari per videogiocatori!

I NOSTRI BENCHMARK

I TGM Mark 09 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su ben cinque titoli diversi, usciti in epoche recenti o immediatamente precedenti: Prey, Crysis, FEAR, Far Cry 2, Unreal Tournament 3 e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi molto particolari, su un testbed composto da una scheda madre ASUS Rampage II Gene, con un processore Intel Core i7 a 2,66 GHz, 3 GB di RAM Kingston Hyper-X KHX12800D3 e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1024x768 e 1600x1200 pixel: in entrambi i casi, i test vengono ripetuti una seconda volta attivando i filtri anisotropico 16x e antialiasing 8x, a cui vengono aggiunti eventuali bonus qualitativi come l'AA adattivo o quello per le trasparenze su GPU Radeon e GeForce. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, è stata aggiunta una linea orizzontale azzurra all'altezza di 45 frame per secondo, giudicata una buona media per indicare la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo. Il valore del TGM Mark viene calcolato a partire dalla risoluzione verticale in cui tutti i giochi del campione riescono a raggiungere i 45 frame per secondo al massimo del dettaglio, con e senza filtri attivati, secondo una formula sviluppata all'interno della Redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'efficienza del computer o della scheda video recensiti. Nel grafico superiore è possibile osservare l'andamento dei fotogrammi alle risoluzioni più comuni. Il grafico inferiore, invece, mostra i valori del TGM Mark a confronto. Quando si valutano i processori centrali, invece, viene indicato il valore in fotogrammi al secondo macinati dal codec DivX, un buon indicatore della potenza complessiva della CPU.



NEWS IN BREVE

UNA GTX480X2 DA ASUS?

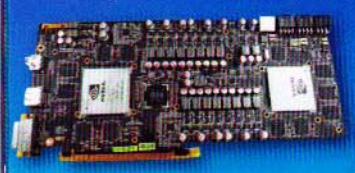
Sembra più un esercizio di stile che un prodotto vero e proprio, ma il popolare sito Legit Reviews ha pubblicato la foto di un prototipo della ASUS MARS II Dual GTX480, una scheda video in edizione limitata con due GPU GeForce GTX 480 (960 core in totale) operanti in parallelo. Per questa scheda, si parla di consumi attorno ai 500 Watt e della necessità di 3 connettori a 8 pin per l'alimentazione. Il costo? Si vocifera attorno ai 1700 euro, come un intero computer!

ADATA METTE D'ACCORDO ESATA E USB2

Le chiavi di memoria USB sono comode ma generalmente piuttosto lente. Adata ha deciso di proporre un'idea alternativa all'USB3, non ancora disponibile sulla maggior parte delle schede madri in circolazione: una chiave di memoria con collegamento combinato USB2 ed eSATA. In questo modo, è possibile usare i più veloci connettori serial-ATA esterni per il trasferimento dei file. La chiave si chiama ADATA N909 e sarà disponibile da settembre, a partire da 44 euro.

POWERCOLOR APPIATTISCE LA HD5770

La serie di schede video Radeon HD5000 ha avuto un successo strepitoso ma, nonostante i bassi consumi, nessuno ha ancora proposto un modello di fascia "medio alta" su singolo slot, preferendo dissipatori più alti. Ci ha pensato PowerColor, con un modello di HD5770 (800 stream processor e 1 GB di memoria GDDR5) che arriverà in Italia immediatamente dopo Ferragosto. Pur mantenendo la potenza di questi processori, questa scheda sarà ottimale per computer di piccole dimensioni.



IL BORSINO DELL'HARDWARE

The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affaroni del mese!

⊖	mon	SAMSUNG SYNCMASTER 305T+	€ 1.450
▲	cpu	INTEL CORE i7 EXTREME 980X	€ 950
▼	vid	RADEON HD5970	€ 569
▼	vid	GEFORCE GTX 480	€ 379
▼	ssd	INTEL X25-M 160 GB	€ 399
▼	vid	RADEON HD5870	€ 340
▼	vid	GEFORCE GTX 470	€ 285
▼	vid	RADEON HD5850	€ 269
▼	cpu	AMD PHENOM II X6 1090T	€ 259
New	vid	GEFORCE GTX 460 1 GB	€ 229
▼	cpu	INTEL CORE i7 930	€ 235
▼	vid	GEFORCE GTX 465	€ 200
▼	vid	RADEON HD5830	€ 189
New	vid	GEFORCE GTX 460 768 MB	€ 175
▼	cpu	AMD PHENOM II X6 1055T	€ 175
⊖	cpu	INTEL CORE i5 750	€ 170
⊖	cpu	AMD PHENOM II X4 965	€ 155
▼	vid	RADEON HD5770 1 GB	€ 139
⊖	vid	RADEON HD5750	€ 99
▲	cpu	AMD PHENOM II X2 555	€ 95

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; aud = scheda audio; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

Con l'arrivo dell'estate (le rilevazioni dei prezzi sono state effettuate all'inizio di agosto) qualcosa comincia finalmente a muoversi in un mercato stagnante da diversi mesi. Nella parte bassa del borsino notiamo infatti l'arrivo delle GeForce GTX 460 che, come due fulmini a ciel sereno, hanno ridisegnato completamente il panorama dei prezzi della fascia media. Meno care delle Radeon HD5850 e HD5830, offrono prestazioni degne di nota e consumi del tutto comparabili, invertendo quel vecchio trend che voleva Nvidia necessariamente più dispendiosa. Alla luce dei nuovi arrivi, per esempio, i 269 euro richiesti ancora oggi per le Radeon HD5850 cominciano a sembrare un po' eccessivi. Notevole, poi, il crollo delle GTX 465, anche se con l'arrivo delle GTX 460 era inevitabile.

IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: top (per i maniaci), ottimale (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed economica (per risparmiare).

PROCESSORE

INTEL CORE i7 EXTREME 980X — € 950

La nuova "fuoriserie" di Intel si piazza perentoriamente al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 6 core con HyperThreading, dei suoi 1366 piedini e dei suoi 3,33 GHz.

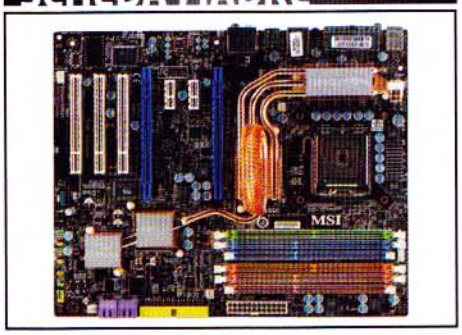
AMD PHENOM II X6 1090T — € 259

La nuova "testa di serie" della line-up AMD si piazza subito come processore perfetto per la fascia media, con i suoi 6 core che si possono overcloccare a piacere.

AMD PHENOM II X2 555 — € 95

Un processore strategico e facilmente overcloccabile, che può raggiungere frequenze incredibili se opportunamente impostato. Costa poco, offre molto: un piccolo campione.

SCHEDA MADRE



GIGABYTE GA-X58A-UD9 — € 500

Un incredibile concentrato di tecnologie, riassunte nella più avveniristica ed esagerata delle schede madri con socket LGA 1366. Solo per chi non bada a spese.

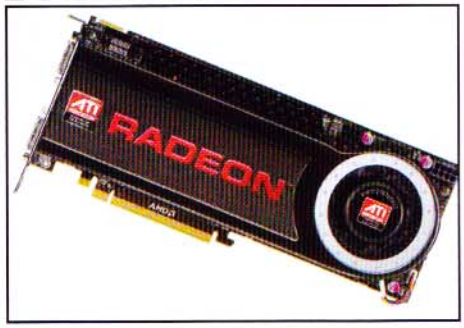
GIGABYTE GA-890GPA-UD3H — € 115

USB 3.0, porte SATA a 6 GB/s e possibilità di usare due schede video in crossfire a un prezzo davvero accattivante. Cosa desiderare di più?

ASUS M3A78 — € 55

Una scheda madre davvero essenziale per un PC economico ma potente. Dispone di una porta PCI Express e di due PCI tradizionali per le espansioni.

SCHEDA VIDEO



RADEON HD5970 — € 569

3.200 streaming core suddivisi in due GPU Radeon HD5870 offrono una potenza inaudita, anche se i prezzi purtroppo salgono facilmente verso l'alto!

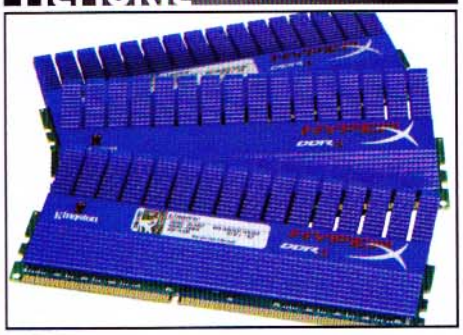
GEFORCE GTX460 1 GB — € 229

Più veloce di una Radeon HD5830, ma a un prezzo molto più ragionevole di una HD5850, offre in più i benefici di CUDA, PhysX e 3D Vision.

RADEON HD5750 — € 99

Occorre una banconota da 100 euro, per portarsi a casa il minimo sindacale delle schede video per giocare – e bene – oggi. Spendendo di meno, si rischia solo di buttare via i propri soldi.

MEMORIE



6 GB KINGSTON HYPERX KHX16000D3T1K3 — € 352

Un kit contiene tre moduli da 1GB di velocissima RAM DDR3 da 1.800 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. Il maniaco ne vorrà due.

4 GB KINGSTON KHX12800D3 — € 117

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1.600 MHz.

4 GB KINGSTON KHX8500D2K2 — € 98

Due moduli da 2 GB ciascuno di memoria RAM DDR2, che costituisce ormai il minimo indispensabile per un PC pronto al futuro.

DISCO FISSO

INTEL X25-M 160 GB SSD — € 399

I drive a stato solido sono la nuova frontiera. Chi vuole il massimo può metterne due in RAID-0 spendendo il doppio, mentre gli altri possono aggiungere un disco tradizionale da 1 TB per i dati.

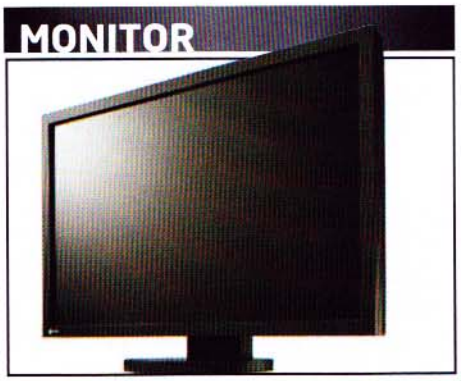
2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1.5 TB — € 160

Visto il costo dei dischi fissi, vale la pena metterne due in una più veloce configurazione RAID: chi predilige la capienza userà un Raid-0, chi la sicurezza un Raid-1.

SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 65

Ormai il costo al gigabyte dei dischi fissi è ai minimi termini. Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

MONITOR



EIZO SX3031W-BK — € 2.400

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 6 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

SAMSUNG SYNCMASTER T240 — € 299

Un interessantissimo monitor Full-HD da 24", di pregevole fattura, dotato di un ottimo design e di caratteristiche tecniche all'avanguardia.

LG W2234S-BN — € 129

Anche un sistema più economico merita un monitor LCD widescreen da almeno 1680x1050 pixel, con cui godere giochi e film a risoluzione più elevata.

TOP — OTTIMALE — ECONOMICA

SCHERMO GRANDE FULL HD
Questo portatile incorpora un generoso display LCD da 18", con una risoluzione full-HD da 1920x1080 pixel, ideale per il gioco e per la visione di film su Blu-ray Disc. Purtroppo la scheda video Mobility Radeon HD5850 usa memorie DDR3 e non GDDR5, perdendo quindi molto del suo mordente con i videogiochi.

TASTIERA COMODA
Per la sua serie da 18 pollici, Acer ha scelto di usare una tastiera a isola, proprio come suggerisce il trend del momento. I tasti sono larghi e ben distanziati, e la plancia comprende anche il tastierino numerico. Sopra la tastiera notiamo due altoparlanti "Dolby Surround" che, pur non essendo esaltanti, fanno il loro lavoro.

OTTIMA POTENZA DI CALCOLO
Il modello in prova è basato su un processore Intel Core i7 720QM da 1,6 GHz, e mette a disposizione 4 GB di RAM DDR3. La scheda video dispone poi di 1 GB di memoria video dedicata, che si può estendere a oltre 3 GB condividendo parte della RAM di sistema.

DISCRETA DOTAZIONE DI PORTE
La comunicazione con il mondo esterno è favorita dalla presenza di 4 porte USB 2.0, una combinata USB/eSATA, una ethernet da 1 Gbps e una porta Firewire. Le uscite video sono una vecchia SVGA e una HDMI, ma manca un connettore Express Card. La connettività wireless è assicurata da Wi-Fi e Bluetooth, e c'è perfino un ricevitore a raggi infrarossi.

RACCOGLITORE DI IMPRONTE DIGITALI
A volte le scelte di design sono davvero incomprensibili: che senso un effetto glare sulla touchpad, se per usarla è necessario passarci sopra le dita continuamente? Lo stesso si può dire per l'area circostante della plancia: prepariamoci a usare un pannetto molto spesso...

SCRIVE SU BLU-RAY DISC
Trovare un portatile con masterizzatore Blu-ray Disc, capace ovviamente di scrivere anche su supporti di altro genere, non è cosa comune. Purtroppo, però, i dischi vergini sono ancora piuttosto costosi. L'unità ottica, in ogni caso, permette di trarre pieno vantaggio del display ad alta definizione.

ASPIRE 8943G - 724G1TBN

Produttore: Acer **Prezzo indicativo:** da € 1.899

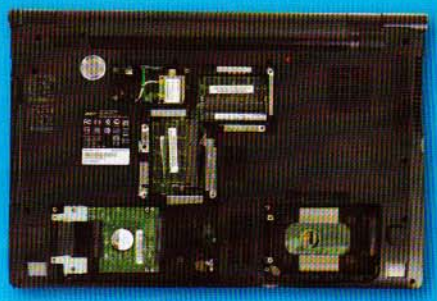
Quando si tratta di portatili, Acer fa sempre sul serio e non si può negare che questo computer sia affascinante. Disponibile in tre modelli, con costi che possono variare tra i 1.000 e i 1.900 euro, questo "desktop replacement" strizza l'occhio a chi ha un vecchio PC da scrivania e, al momento di cambiarlo, non se la sente più di tenere occupato tutto quello spazio, preferendo sostituirlo con un portatile. Chiamare portatile l'Aspire 8943G 724G1TBn (fra l'altro un nome comodissimo da tenera a mente ndTMB), tuttavia, è davvero azzardato: le sue dimensioni sono davvero generose e più adatte a un utilizzo domestico che non ai continui viaggi. Diciamo dunque che è "trasportabile", che può essere portato facilmente in vacanza o da una casa a un'altra, ma che non sembra essere pensato come compagno di viaggio per chi si sposta tutti i giorni. Il modello di punta prevede due dischi fissi SATA da 640 GB di capienza, con una velocità di rotazione da 5.400 giri al minuto. Il sistema operativo è Windows 7 Home Premium a 64 bit, e la dotazione standard di memoria (4 GB) si può cambiare portandola fino a 16 GB. Ma a seconda del modello scelto, cambiano il processore centrale e la scheda video. A noi ne è stato fornito uno "ibrido", con un solo disco fisso e con una HD5850 che, però, stando alle parole di Acer "verrà sostituito nel modello in vendita con una Radeon HD5650", dalle velleità ludiche ovviamente differenti. Non che sarebbe cambiato poi molto, in fondo: la RAM video utilizzata era di tipo DDR3 e non GDDR5, fattore che limita la banda a disposizione e per tanto incide sul framerate. Per questo motivo non ce la siamo proprio sentita di parlare di benchmark e prestazioni con i giochi. Ci limitiamo a concludere l'articolo dicendo che si tratta davvero di un ottimo rimpiazzo per un vecchio desktop, e che questo computer non deluderà di certo le aspettative. Va usato preferibilmente con i film e con le applicazioni multimediali, però.

UN "DESKTOP REPLACEMENT" DA PAURA, MA CON QUALCHE OMBRA PER NOI GIOCATORI

8.0

FACILMENTE ESPANSIBILE

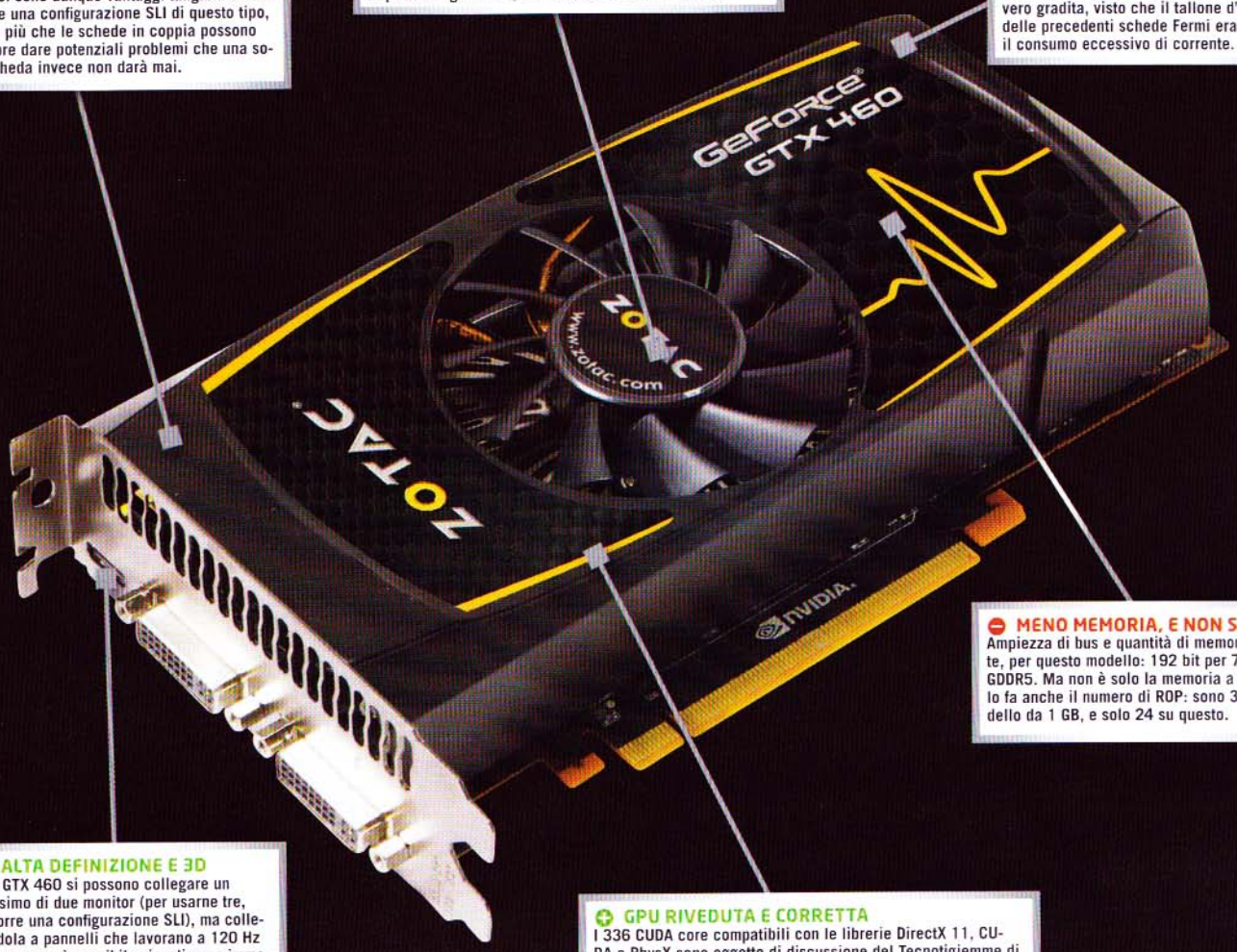
Sul retro del portatile troviamo due sportelli. Uno consente di accedere a tutti gli elementi "sostituibili" come le RAM, il modulo wireless – qualora vogliate prenderne uno wi-max – e il disco fisso principale. A destra c'è un secondo sportello per un altro disco fisso, da usare ovviamente in modalità RAID con il primo.



SLI POCO INTERESSANTE
Due di queste schede video costano in totale 400 euro, quando con 379 si compra una singola GTX 480 dalla potenza equivalente. Non ci sono dunque vantaggi tangibili a scegliere una configurazione SLI di questo tipo, tanto più che le schede in coppia possono sempre dare potenziali problemi che una sola scheda invece non darà mai.

VENTOLA ORIGINALE
Per questa scheda video, Zotac ha previsto un dissipatore completamente diverso da quello standard di Nvidia. La scelta è azzeccata in quanto questa ventola, di dimensioni piuttosto generose, è silenziosa e molto efficace.

CONSUMI RIDOTTI
Alle impostazioni standard, la nuova GPU di Nvidia si è dimostrata piuttosto contenuta nei consumi, del tutto comparabili a quelli della concorrenza. Una novità davvero gradita, visto che il tallone d'Achille delle precedenti schede Fermi era proprio il consumo eccessivo di corrente.



MENO MEMORIA, E NON SOLO
Ampiezza di bus e quantità di memorie ridotte, per questo modello: 192 bit per 768 MB di GDDR5. Ma non è solo la memoria a ridursi, lo fa anche il numero di ROP: sono 32 sul modello da 1 GB, e solo 24 su questo.

ALTA DEFINIZIONE E 3D
Alla GTX 460 si possono collegare un massimo di due monitor (per usarne tre, occorre una configurazione SLI), ma collegandola a pannelli che lavorano a 120 Hz di frequenza è possibile visualizzare immagini in stereoscopia. La scheda, tuttavia, dispone di connettori di ogni tipo, eccetto gli SVGA, per cui esistono gli adattatori.

GPU RIVEDUTA E CORRETTA
I 336 CUDA core compatibili con le librerie DirectX 11, CUDA e PhysX sono oggetto di discussione del Tecnotigiemme di questo mese, per cui non ripeteremo qui la pappardella. Ci limitiamo a ricordare le frequenze di lavoro: 675 MHz di base, 1.350 MHz i CUDA cores e 3600 MHz le memorie.

GEFORCE GTX 460 SYNERGY EDITION

Produttore: Zotac **Prezzo indicativo:** € 199

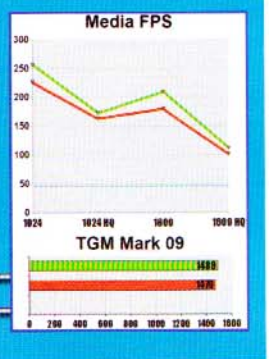
Negli ultimi anni sono nati due nuovi stereotipi nel mondo delle schede video: "Nvidia è quella che fa GPU più potenti, ma enormi e troppo costose", e "AMD invece produce GPU magari meno potenti, ma assolutamente più che ottimali, dalle dimensioni e dal prezzo contenuto", ma tutto questo potrebbe velocemente cambiare alla luce delle nuove GeForce GTX 460, la cui analisi tecnica è oggetto del Tecnotigiemme di questo mese. Queste nuove schede video, infatti, vanno a colpire proprio nel settore più caro ad AMD, quello nei pressi dei 200 euro, che raccoglie la maggior parte delle preferenze dei videogiocatori. E lo fanno con precisione chirurgica, demolendo a uno a uno tutti i possibili vantaggi delle Radeon HD5830 e HD5850: costano di meno, e questo è un dato di fatto, offrono performance comparabili e in più garantiscono la compatibilità anche con CUDA, 3D Vision e PhysX, laddove le Radeon si "fermano" alle DirectX 11 e alle ancora claudicanti OpenCL. Questo modello da 768 MB, in particolare, combatte contro le Radeon HD5830 ad armi pari, presentando nei loro confronti un solo svantaggio: l'impossibilità di collegare tre monitor contemporaneamente con un sistema simile all'EyeFinity. Nvidia offre comunque una soluzione analoga a chi compra due schede in SLI ma, come diciamo anche nei box indicatori in alto, questa configurazione non sarebbe comunque attraente. Può invece tornare utile proprio a chi vuole un sottosistema grafico di potenza comparabile a una GTX 480 (ma più limitato per via della poca memoria complessiva), ma capace di gestire fino a tre monitor anche in modalità 3D: in questo caso dovrebbe affrontare una spesa tutto sommato simile, per avere anche questa funzionalità in più. Detto questo, si tratta indubbiamente di una buona scheda video, ma noi le preferiamo il modello da 1 GB, se non altro perché il prezzo è simile (bastano 30 euro in più), ma le prestazioni complessive sono sensibilmente più alte.

UN'OTTIMA SCHEDA VIDEO DI FASCIA MEDIA, MA PERCHÉ NON SPENDERE 30 EURO IN PIÙ E PRENDERE IL MODELLO DA 1 GB?

8.5

I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto le prestazioni della Radeon HD5830 (linee rosse) con quelle della GeForce GTX460 Sinergy Edition (linee verdi). È abbastanza chiaro quale delle due vada mediamente più veloce, anche se alla fin fine le prestazioni sono del tutto comparabili. Nvidia, però, offre compatibilità con una rosa di librerie e di applicazioni GPGPU più ampia.



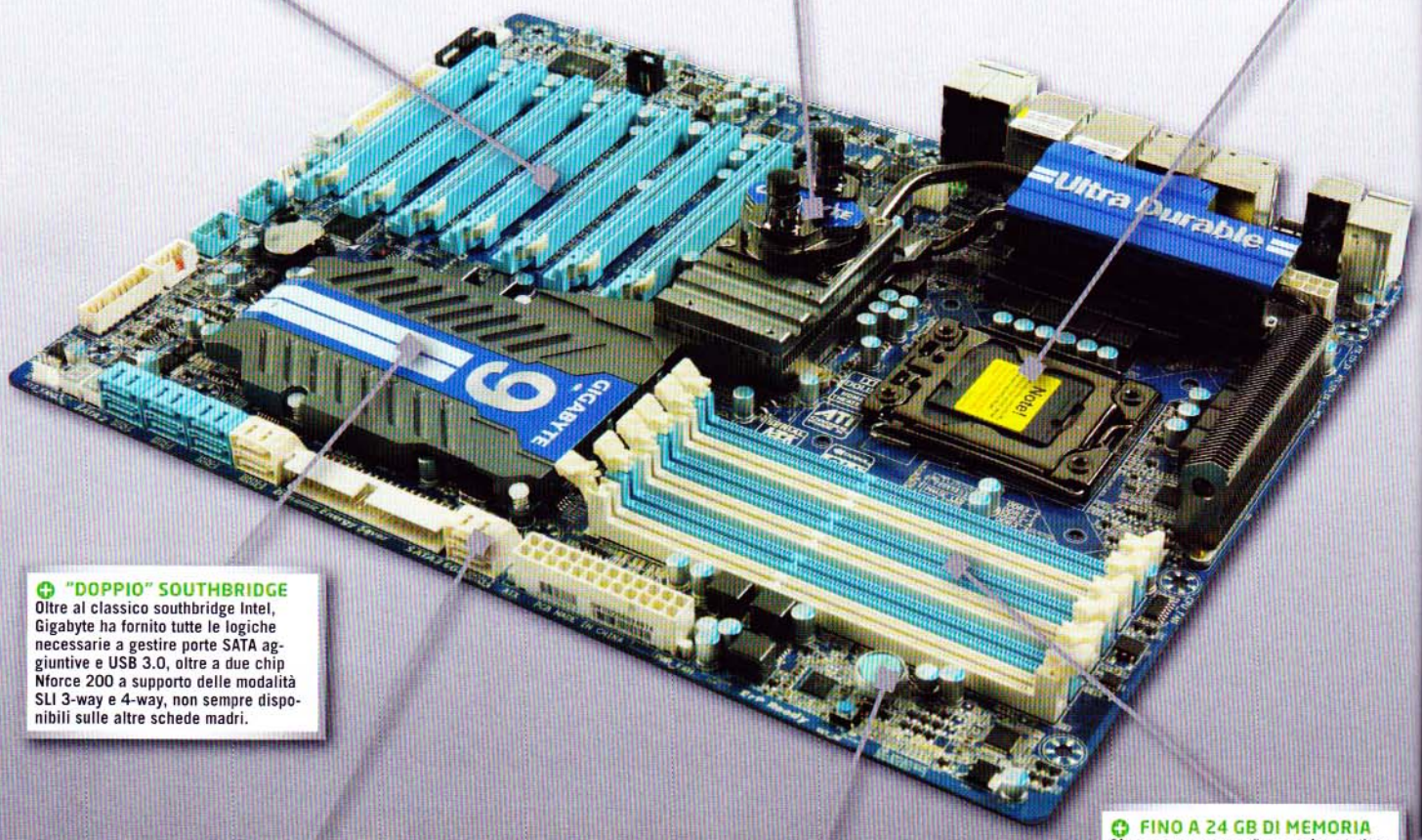
THE GAMES machine MARK09

1489

ADDIO VECCHI SLOT PCI
Nessuna pietà per le vecchie schede di espansione PCI! Questa scheda madre non le accoglie più per scelta, abbandonando i bus lenti per adottare il più recente PCI Express dappertutto. Nei sette slot a disposizione, si possono montare fino a 4 schede video, in SLI o in Crossfire-X.

PREDISPOSIZIONE PER IL LIQUIDO
Sulla placca di raffreddamento del northbridge X58 è montato un waterblock che si può collegare direttamente a qualsiasi sistema di raffreddamento a liquido. Ma nella confezione troviamo anche un dissipatore ad aria con cui tenere lo stesso sotto controllo le temperature.

SOCKET LGA 1366
Questa scheda madre adotta il socket LGA a 1366 contatti, compatibile soltanto con i processori Intel Core i7 della serie 900. Sono supportati tutti i modelli di questa serie, dal "piccolo" 920 al più potente 980X.



"DOPPIO" SOUTHBRIDGE
Oltre al classico southbridge Intel, Gigabyte ha fornito tutte le logiche necessarie a gestire porte SATA aggiuntive e USB 3.0, oltre a due chip Nforce 200 a supporto delle modalità SLI 3-way e 4-way, non sempre disponibili sulle altre schede madri.

SATA E USB AD ALTA VELOCITÀ
Questa scheda madre dispone di due connettori Serial-ATA di terza generazione a 6 Gbps, ottimi da usare con i dischi più veloci. Sul pannello posteriore non mancano poi due porte USB 3.0, uno standard che potrebbe imporsi sul mercato piuttosto velocemente.

COMANDI SU PLANCIA
Ottima scelta per quanto riguarda la posizione dei pulsanti di reset e accensione on board: chi li usa, li troverà decisamente comodi, visto che si trovano sul lato normalmente più vicino all'utilizzatore.

FINO A 24 GB DI MEMORIA
Si possono montare fino a sei moduli da 4 GB di RAM DDR3 ciascuno, con frequenza di lavoro fino a 2.200 MHz. La configurazione è di tipo "triple channel": per trarre i maggiori vantaggi dalla memoria, è dunque necessario installare tre moduli identici per volta.

GIGABYTE GA-X58A-UD9

Produttore: Gigabyte **Prezzo indicativo:** € 500

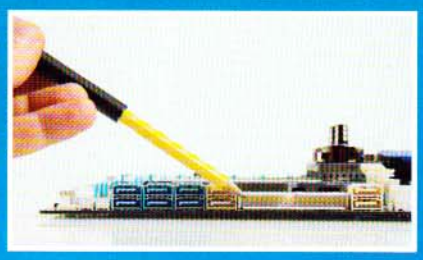
Paura. Questa scheda madre fa semplicemente paura: non capita spesso, infatti, di trovarsi di fronte a una motherboard così perentoria nei confronti dell'innovazione. Sulla GA-X58A-UD9 mancano completamente i vecchi e rassicuranti connettori PCI, a cui potevamo collegare le nostre vecchie schede di espansione, il controller per questo o quella periferica particolare, quel vecchio digitalizzatore video e così via, merce che va necessariamente sacrificata sull'altare delle prestazioni, se non vogliamo che i preziosissimi dati in transito sui bus PCI Express subiscano degli inutili rallentamenti. A noi, a dire il vero, questa scelta sembra maggiormente dettata da motivi pubblicitari, piuttosto che pratici, ma se tanti tecnici sostengono apertamente la necessità di abbandonare il bus PCI, chi siamo noi per dire il contrario? Premesso questo, non c'è dubbio che questa scheda madre faccia il suo dovere nel migliore dei modi: permette ai processori Intel Core i7 900 di esprimere tutto il loro potenziale garantendo il supporto a due, tre o addirittura quattro schede video in parallelo, poco importa se sono tutte AMD o tutte Nvidia. I chip N200 messi a supporto dei connettori PCI Express consentono infatti di usare al meglio questo tipo di connessioni e di configurazioni. Purtroppo non tutti potranno installare questa "belva" nel loro case: il formato utilizzato è infatti l'ATX-XL, che richiede case espressamente pensati ad accoglierlo. E, non dimentichiamocelo, per dare corrente a tre o quattro schede video serve anche un alimentatore adeguato, senza contare che pure i drive SSD – indispensabili per un computer di grande potenza – hanno indubbiamente il loro costo. Insomma, per concludere, questa scheda potrà interessare unicamente a chi non ha paura di spendere, e non solo perché costa 500 euro soltanto lei. Un sogno esagerato, insomma, esclusivamente riservato al pubblico dei "fissati" più danarosi.

UNA PROVA DI FORZA DA PARTE DI GIGABYTE, PENSATA ESCLUSIVAMENTE PER IL PUBBLICO DEI "FISSATI"

8.0

TROVA L'INTRUSO

Quando una scheda madre elimina tutti gli slot PCI e tutte le vecchie porte di comunicazione, ci sono connettori che proprio non ti aspetteresti mai di trovare, ma che invece ci sono lo stesso: due porte PS/2 per mouse e tastiera, un connettore EIDE e perfino uno per i vecchi floppy. Che agli ingegneri di Gigabyte sia venuto un improvviso attacco di nostalgia prima di finire la scheda?



WIRELESS GAMING ROUTER II

Produttore: Sitecom **Prezzo al pubblico:** € 160

È davvero incredibile cosa si faccia per vendere ai videogiocatori dispositivi capaci di soddisfare esigenze che nessuno sentiva. Stavolta, per la seconda volta, ci troviamo di fronte a un router pensato per noi videogiocatori che, a prima vista, non sembrerebbe nemmeno un'idea tanto malvagia, ma che alla fin fine può essere considerato giustappunto "un aiuto in più" e non certo la bacchetta magica capace di trasformare una schiappa in un campione delle arene virtuali. I suoi cavalli di battaglia sono due: l'impiego di due distinte frequenze radio da 2,4 e 5 Ghz, che si possono destinare a piacimento, e l'analisi dei pacchetti effettuata in hardware, con cui è possibile lasciare maggiore banda a disposizione delle applicazioni ludiche (tecnologia StreamEngine). Spieghiamolo meglio. Il router è l'elemento della rete destinato a smistare i pacchetti in arrivo da una rete esterna, nel nostro caso Internet, e indirizzarli verso il giusto computer della nostra rete locale. In ogni momento, diversi PC possono svolgere diversi compiti sulla rete e, per tanto, se mentre giochiamo con il nostro potentissimo desktop da guerra, nostra madre cerca le ricette sul thin client in cucina, nostro fratello scarica musica e film con BitTorrent e nostra sorella chatta via VoIP con il netbook, ecco che i nostri pacchetti finiranno indistintamente accodati con i loro, provocando un possibile ritardo dalle conseguenze facilmente immaginabili. Proprio per evitare tutto questo, ogni router che si rispetti analizza via software l'origine dei pacchetti e li dispone nel modo più opportuno. Il Gaming Router II lo fa per mezzo di un circuito dedicato, risultando per tanto più efficiente. I problemi, dunque, quali sono? Due: il primo, che la maggior parte di noi si collega tramite una linea ADSL che può essere intasata "a monte", vanificando qualunque tentativo di ottimizzazione sul lato della nostra rete domestica; il secondo, che in un mondo dove la maggior parte dei modem-router costa meno di 100 euro, non si può davvero pensare di proporre un router privo di modem per 160 con la scusa del gaming e pensare di passarla liscia. Ovvio, ciò andrà a vantaggio di chi si collega a Internet con altri mezzi (rete dedicata, fibra, ecc), ma per tutti gli altri la necessità di comprare anche un modem ADSL – che è pur sempre una spesa aggiuntiva non indifferente – sarà difficile da digerire.

6.5

- ⊕ Doppia frequenza radio e ottimo segnale.
- ⊕ Analisi dei pacchetti effettuati in hardware.
- ⊖ Effettiva utilità tutta da dimostrare.
- ⊖ 160 euro e manca il modem.

ASUS VG236H

Produttore: ASUS **Prezzo indicativo:** € 499

Un buon monitor da 120 Hz, in grado di supportare le nuove tecnologie 3D, può costare parecchio: oggi come oggi possiamo trovare uno schermo da 23" full HD a partire da 320 euro, mentre il sistema 3D Vision di Nvidia, formato da un paio di occhiali e da un apposito trasmettitore, si porta a casa con un minimo di 170 euro. Si parla insomma di circa 500 euro, la cifra richiesta per questo monitor che, nella scatola, include anche il sistema Nvidia in questione. Per dirla in breve, questo prodotto sarà certamente apprezzato da chi non ama avventurarsi tra diversi negozi, fisici e on line, alla ricerca delle offerte migliori su due oggetti differenti, ma preferisce acquistare in un colpo solo un buon monitor e il sistema 3D che va per la maggiore, con la consapevolezza che, per farlo funzionare a dovere, dovrà necessariamente disporre di una scheda GeForce (e non Radeon) di buon livello. Perché il 3D funzioni, infatti, è indispensabile produrre 120 fotogrammi al secondo – e questo, ormai, qualunque scheda è in grado di farlo – soltanto che il framerate dei giochi dovrà essere almeno pari o superiore ai 60, o si vedranno scatti ovunque. Ma parliamo del VG236H. Oltre a un aspetto a dir poco elegante, con la sua cornice e il suo piedistallo di colore nero laccato, questo schermo vanta soluzioni ergonomiche di tutto rispetto, come la possibilità di ruotare per 150° a sinistra e a destra, e di essere regolato in altezza con un'escursione di 10 centimetri. In questo modo possiamo adattare il monitor alla nostra postura e non fare il contrario, con grande beneficio per il collo e per la colonna vertebrale. Non solo: sul pannello posteriore troviamo, oltre ai classici ingressi DVI-dual link e HDMI, anche un connettore Component YpbPr, ottimale per il collegamento di console e lettori DVD. In questo modo, chi ha uno di questi dispositivi potrà collegarlo facilmente al monitor del computer, senza usare strani adattatori, schede digitalizzatrici o peggio ancora un televisore dedicato. L'unico appunto che si può fare a questo monitor sono gli altoparlanti da 2 Watt, la cui qualità audio è poco superiore al minimo sindacale. Del resto quasi nessuno usa le casse inserite nel proprio monitor, preferendo – piuttosto – costosi altoparlanti esterni da 2 a 8 canali. I menu OSD prevedono la lingua italiana e sono piuttosto facili da gestire, inoltre l'installazione del sistema 3D Vision è davvero alla portata di tutti.

9.0

- ⊕ Occhiali 3D in bundle.
- ⊕ Ingresso component aggiuntivo per DVD e console.
- ⊕ Ottimo design, regolabile in altezza.
- ⊖ Audio che lascia un po' a desiderare.

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

Nvidia mette mano alla propria architettura "Fermi" a la rende più efficiente, almeno con i videogiochi, nella sua nuova incarnazione di fascia media.

Fermi reloaded

È davvero inutile negarlo: nonostante la lunghissima attesa e le roboanti dichiarazioni rilasciate anzitempo alla stampa, le schede video basate sull'architettura Fermi non si sono rivelate il prodotto che tutti si aspettavano. Benché le GPU GeForce GTX 480 siano le più veloci sul mercato, sono anche le più costose sia in termini di prezzo, sia in termini di consumo energetico, e il primo tentativo di "ridurla" a un prodotto di fascia mainstream, vale a dire il modello GTX 465, non è stato dei più felici: la scheda in questione se la cava piuttosto bene nei confronti di una modesta Radeon HD5830, peccato però che consumi praticamente il doppio. La cosa, tuttavia, non deve impensierire più di tanto i fan di Nvidia: l'azienda californiana, infatti, si è accorta subito del problema ed è corsa velocemente ai ripari, rimettendo mano alla propria architettura e apportando alcuni cambiamenti alla sua organizzazione. Il risultato è un nuovo chip chiamato GF104, un prodotto pensato per la fascia media che, però, introduce alcune importanti novità sia dal punto di vista strutturale, sia da quello delle feature, visto che la nuova GPU – tra le altre cose – include un decoder video migliorato capace di gestire gli stream Dobly TrueHD e DTS-HD Master Audio provenienti dai film su dischi blu-ray.

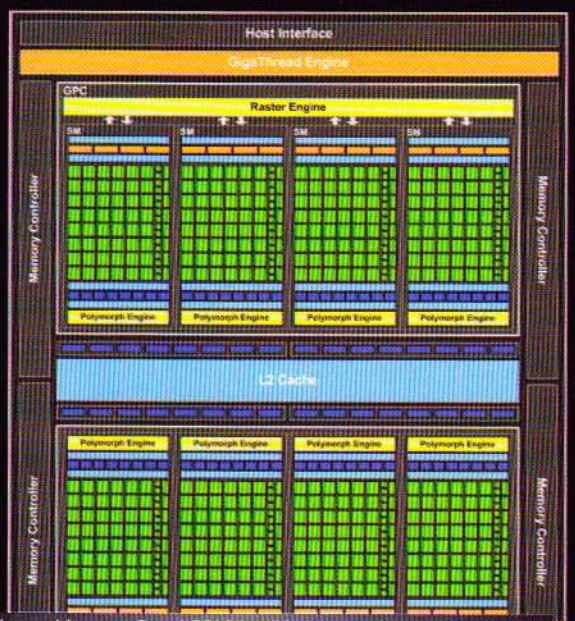
Le nuove GeForce GTX 460 sono le prime a adottare la nuova GPU GF104. Attenzione alla quantità di memoria, però: il modello più interessante è quello da 1 GB.

UN BREVE CENNO STORICO

Per chi si fosse perso le "puntate precedenti", forse conviene riprendere i punti chiavi dell'architettura Fermi originale, così come l'abbiamo conosciuta grazie alle schede video GeForce GTX470 e 480. La sua parola d'ordine è organizzazione: la parte della GPU destinata ai calcoli è suddivisa in quattro macro blocchi chiamati Graphic Processing Cluster, suddivisi a loro volta in quattro Streaming Multiprocessor, entità di calcolo piuttosto complesse formate da altri elementi più semplici. In particolare, ogni Streaming Multiprocessor prevedeva 32 CUDA core, quelli che un tempo avremmo chiamato "shader" o "pipeline", sedici unità di load/store e quattro SFU, dedicate alla risoluzione di funzioni matematiche più complesse. A monte di ogni streaming multiprocessor c'erano una cache per le istruzioni, due schedulatori, due unità di dispatch e 4096 registri a 32 bit, mentre ciascuna unità di calcolo poteva dialogare con una cache di primo livello da 64KB. Non è finita: ogni streaming multiprocessor comprendeva anche quattro unità di texturing e un tessellator, che in base alla denominazione scelta da Nvidia si chiama Polymorph Engine ed è in grado di effettuare anche altri tipi di elaborazione geometrica. Al centro della GPU trovavamo anche una capiente cache di secondo livello, indispensabile non tanto alla grafica dei videogiochi quanto all'elaborazione GPGPU con CUDA, nuovo cavallo di battaglia con cui Nvidia conta di vendere i suoi prodotti nel settore professionale e della ricerca (ma potremmo anche definirlo un "piano B" se il mercato dei videogiochi dovesse crollare), mentre altre circuiterie si occupavano dello smistamento dei compiti (GigaThread Engine), della comunicazione con il bus PCI Express (Host interface) e dell'effettiva visualizzazione sullo schermo (Raster Engine), oltre che ovviamente del trasferimento dei dati da e verso la memoria GDDR5 on board (fino a 6 memory controller da 64 bit ciascuno, per un massimo di 384 bit di ampiezza totale). Differenti incarnazioni di Fermi prevedevano l'uso di più o meno stream multiprocessor e controller per la memoria, ottenendo prestazioni più o meno elevate a seconda dei casi.

GF100 (GTX470/480)

GF104 (GTX460)



Le due architetture Fermi GF100 e GF104 a confronto. Rispetto alla versione precedente, quella nuova è ovviamente più piccola e compatta, pensata però per offrire prestazioni sensibilmente inferiori.

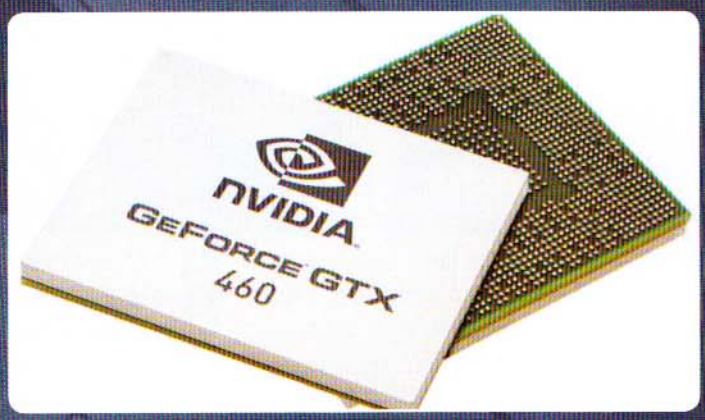
L'organizzazione delle unità di calcolo negli streaming multiprocessor è completamente diversa: Nvidia ha privilegiato gli elementi che contano veramente per la grafica 3D.

LA NUOVA VERSIONE

Con GF104 la musica cambia sensibilmente. A livello generale, il numero di Graphic Processing Cluster si dimezza, la cache L2 viene ridotta al minimo indispensabile, ma l'organizzazione interna degli Streaming Multiprocessor cambia notevolmente. Dai 32 CUDA core iniziali si passa infatti a 48, un aumento pari al 50%, cui però consegue anche un cambio dei rapporti tra i medesimi e le altre unità presenti. Diminuiscono infatti le unità di load/store, che passano da due ogni quattro CUDA core a due ogni sei, ma aumenta in proporzione il numero di SFU, che passa da una ogni otto CUDA core a una ogni sei. Le dispatch unit raddoppiano e i registri a 32 bit si moltiplicano, passando da 4096 a ben 32768. Raddoppiano anche le unità di texturing, da quattro a otto. Cosa significa, in pratica, tutto questo? Che l'architettura diventa nel complesso più efficiente, aumentando sia la potenza di calcolo destinata agli shader, sia la capacità di eseguire operazioni matematiche più complesse, sia la capacità di gestire le texture, mentre il prezzo da pagare per tutto questo, almeno a livello di streaming multiprocessor, è una minore efficienza dei tessellator, visto che ogni Polimorph Engine si troverà al servizio di 48 CUDA core invece di soli 32. In un'ottica più generale, invece, GF104 perde qualche punto rispetto a GF100 nelle applicazioni GPGPU, visto che la minore quantità di cache L2 si troverà comunque a dover servire – in proporzione – un numero maggiore di CUDA core. E allora, di fronte a queste carenze, perché diciamo che GF104 è più efficiente? Semplicemente perché Nvidia è andata a colpire nel segno, potando i "rami secchi" là dove la potenza di calcolo di GF100 non era poi così necessaria (quanti giochi usano pesantemente la tessellation? Pochi. Quante applicazioni GPGPU sono effettivamente usate dagli utenti finali? Poche. E, soprattutto, chi compra una scheda da 200 euro ha veramente bisogno di queste cose? La risposta solitamente è no), ma aumentandola "dove conta" e cioè nella grafica 3D, in un settore del mercato delle schede video che conta, da solo, quasi un terzo delle vendite complessive. Ironicamente, questo tipo di ottimizzazione ha ridotto sensibilmente anche i consumi energetici della GPU, che ora si attestano sui medesimi livelli delle Radeon HD5000.

LE SCHEDE SUL MERCATO

GF104 ha dunque a disposizione otto streaming multiprocessor per un totale di 384 CUDA core, quattro memory controller da 64 bit, 64 unità di texturing e, lo aggiungiamo adesso per completezza, 32 ROPs. Ma, esattamente com'è accaduto per la GPU GF100, non tutte queste caratteristiche sono attive nelle schede video già commercializzate. Le GeForce GTX 460 sono infatti disponibili in due versioni, palesemente distinte solo dal quantitativo di memoria a disposizione: 768 MB e 1 GB. Le frequenze di lavoro sono esattamente le stesse, ma i due "tagli" si portano dietro anche alcune caratteristiche della GPU, legate in qualche modo al controller per la memoria: sul modello da 768 MB sono infatti attivi solo tre dei quattro memory controller a 64 bit, per un'ampiezza totale del bus pari a 192 bit e una larghezza di banda conseguente da 84,6 GB/secondo. Sul modello da 1 MB, invece, tutti i controller sono attivi, per un totale di 256 bit di ampiezza e una banda larga 115,2 GB/s. Non è tutto: sul modello da 768 MB sono attive solo 24 ROP mentre su quello da 1 GB ne troviamo 32. Su entrambi i modelli, infine, sono attivi solo sette Streaming Multiprocessor su otto, per un totale di 336 su 384. Il perché Nvidia si ostini a "castrare" le sue GPU in questo modo sfugge, anche se si può facilmente intuire: da un punto di vista tecnico, si possono mettere sul mercato anche quelle GPU "fallate" in cui l'ottavo streaming multiprocessor non avrebbe funzionato comunque, senza deludere le aspettative e riducendo il numero di schede tornate in assistenza. Inoltre, da un punto di vista commerciale, le permette di immettere sul mercato, in un secondo tempo, un'eventuale "seconda revisione" con tutti i CUDA core attivati, o per lo meno di farlo con modelli appositamente selezionati. GF104, comunque, si presta a mille utilizzi: può andare meglio sui portatili, può dare luogo a configurazioni SLI gestibili e interessanti, ma può anche essere una nuova base da cui partire per le prossime GPU, in attesa di un passaggio sempre più imminente a un processo produttivo più raffinato e a un sostanziale die-shrink, da cui l'architettura Fermi trarrebbe soltanto giovamento.



Pagina mancante

Pagina mancante

TIME MACHINE RELOADED

A cura di: Danilo Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com

Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi attraverso gli occhi dei protagonisti che hanno segnato un'epoca.

ED LOGG – IL LATO OCCIDENTALE DELLE SALE GIOCHI

Qualche mese fa abbiamo parlato di Yu Suzuki e della sua fondamentale influenza riguardo al mercato arcade giapponese: è arrivato il momento di conoscere la sua controparte occidentale. Esagerazioni a parte, pur non raggiungendo l'invidiabile curriculum di Suzuki san, Ed Logg è stato il nome più conosciuto tra i frequentatori delle sale giochi americane durante la "golden age", quella dello strapotere di Atari. Troncati dopo due anni gli studi di matematica presso l'università di Stanford, Logg si dedicò alla ben più appagante programmazione al soldo della Control Data Corp, dove la sua anima da videogiocatore trovò terreno fertile e mezzi per perfezionare le sue competenze. E che videogiocatore! A tutti gli effetti l'archetipo dell'hardcore gamer, avendo giocato assiduamente il primo coin op di sempre, Computer Space, nella mensa studentesca in quel di Stanford oppure realizzando simulazioni di slot machine sugli arcaici IBM Serie 1400 durante gli anni sessanta. O ancora, convertì in fortran il codice del leggendario Adventure per farlo funzionare sugli IBM, distribuendo tale creazione su Arpanet. Tale impressionante dedizione fu anche il biglietto da visita per entrare in Atari previa segnalazione da parte di un ex collega: Ed lasciò a bocca aperta i suoi interlocutori durante il colloquio d'ammissione quando descrisse come realizzò da solo il suo computer con tanto di conversione fatta in casa dell'arcade a base di sottomarini Sea Wolf perfettamente funzionante! Ora che abbiamo stabilito che con Mr. Logg non si scherza, passiamo a un breve sunto dei suoi progetti iniziali per la divisione coin-op di Atari. Sfortunatamente, Dirt Bike, il suo primissimo gioco, non vide mai la luce. Doveva essere una conversione di Sprint in chiave ciclistica, essendo le BMX la moda del momento come insegnavano i fratelli Darling con il loro seminale successo budget BMX Simulator. Inizialmente concepito da Dennis Koble, prevedeva tra le altre cose il "riciclo" dei vecchi cabinati di Sprint, sostituendo un manubrio di bicicletta al volante. Praticamen-

▲ *Se non avete mai visto questa schermata in vita vostra lasciate queste pagine e tornate a farvi comprare le figurine dei pokemon dalla mamma.*

▲ *Dopo il fallimentare esperimento su laser disc, Road Runner venne programmato ex novo sulla più canonica scheda System 1.*

▲ *Sebbene le sale giochi non abbiano mai visto un seguito dell'ottimo Gauntlet 2, Il Third Encounter su Atari Lynx si candida come ottimo terzo capitolo.*

▲ *Ed Logg è sempre stato estremamente critico verso le conversioni dei suoi giochi: nel caso di Xybots l'unica versione che valga la pena collezionare è quella per atari Lynx.*

te il papà del cabinato di Paperboy. Nel 1978 arriva il primo successo: Super Breakout viene prodotto in 4800 unità dando nuova vita al celebre progenitore di Arkanoid. Tre varianti di gioco sono disponibili, selezionabili immediatamente dal giocatore: Double, Cavity e Progressive Breakout, l'ultima influenzata dal successo di Space Invaders con i mattoncini che scendono implacabili verso la "racchetta" del giocatore. Segue a ruota, negli stessi anni, Video Pinball, capace di unire algoritmi scritti ad hoc da Logg per simulare il rimbalzo della pallina sui diversi tipi di respingenti a un cabinato sontuoso con tanto di molla per lanciare la sfera virtuale e un tasto per simulare gli scossoni che venivano dati ai flipper veri tra gli improperi del proprietario del bar/sala giochi di turno. Ma il piatto forte doveva ancora arrivare: un misconosciuto gioco di nome Cosmos fulminò Logg e gli fornì indirettamente l'idea per uno dei videogame più conosciuti di sempre. In Cosmos si guidava un'astronave attorno a un grosso asteroide al centro dello schermo: sebbene fosse semplicemente un ostacolo da evitare, tutti coloro che giocavano provavano comunque ad aprire il fuoco contro il massiccio masso siderale. Combinando questa scintilla con la grafica vettoriale brillantemente utilizzata in Lunar Lander, nacque il leggendario Asteroids (1979). Un asteroide distrutto ne generava altri e in un attimo lo schermo era pieno di piccoli detriti e navi aliene da eliminare e schivare: una formula classica che chiunque abbia mai messo piede in una sala giochi ricorderà con affetto. Il brivido di premere il pulsante del balzo iperspaziale per riapparire in una posizione random dello schermo, spesso e volentieri sulla rotta di collisione con una roccia vagante, è un altro squisito ricordo. Asteroids ebbe alcuni seguiti, nessuno dei quali però supervisionato da Logg: ricordiamo il difficilissimo Asteroid Deluxe, uscito nel 1980, che sostituiva l'iperspazio con uno scudo ricaricabile e aggiungeva un nuovo, fetentissimo nemico, e Blasteroids, del 1987, versione riveduta e corretta in chiave bitmap con corpose aggiunte come armi extra, astronavi trasformabili e un enorme boss finale. Seguì un periodo disincantato... Atari era famigerata per la sua politica di anonimato nei confronti dei creatori dei propri giochi a favore di un'unica facciata aziendale: sebbene Asteroid Deluxe fosse uscito solo un anno dopo il predecessore, Logg non venne consultato e la stessa cosa accadde per le conversioni dell'originale. Ciononostante, le potenzialità della trackball e l'abilità della programmatrice Dona Bailey da lui personalmente selezionata portarono Ed Logg verso il suo successivo capolavoro. È giusto sottolineare che Dona fu una delle pochissime programmatrici di quell'era in grado di crearsi un nome di tutto rispetto assieme a Carol Shaw, la creatrice del classico River Raid di Activision.

Centipede (1980) è uno sparatutto estremamente frenetico dove nei panni di uno gnomo da giardino (shoccante rivelazione ottenuta dalla sezione trivia della versione per telefoni cellulari!) bisogna far fuori le creature che scendono dalla parte alta dello schermo. Velocità fulminea e riflessi da ninja sono richiesti per eliminare i nemici mentre il nostro fuoco può generare o abbattere funghi in grado di alterare il percorso del centipede: l'incredibile velocità del gioco, supportata dalla fulminea risposta della trackball, resero Centipede un gioco unico e vincente in un mercato di per sé saturo di sparatutto a schermo singolo. Logg stavolta mise le mani avanti per prenotare la realizzazione del seguito, Millipede, molto simile al predecessore ma con alcune scelte volte a bilanciare maggiormente l'esperienza, come la possibilità di scegliere lo stage di partenza e nemici extra. In seguito, forte delle finanze e dei marchi della Warner Bros che sostenevano più che volentieri la produttiva divisione coin- op di Atari, Logg realizzò il suo primo gioco su licenza. Road Runner (1985) è ricordato da molti nella sua canonica incarnazione bitmap: si tratta di un arcade a scorrimento orizzontale in cui si impersona l'omonimo struzzo intento a rimpinzarsi di cibo evitando le trappole di Will E. Coyote con molti gustosi riferimenti al celebre cartone animato. Tuttavia, esiste un prototipo su laser disc Philips che presenta una struttura analoga leggendo però dal supporto ottico i fondali del gioco e le scene di intermezzo tra un livello e l'altro. La fragilità e il costo della tecnologia, uniti a problemi di programmazione (i fondali "in streaming" erano difficilissimi da implementare a causa della mutevole direzione dello scrolling), fecero scartare il progetto, ma vi invito a cercare dei video su youtube: si tratta di un coraggioso esperimento per unire lo spettacolo dei laser game alla giocabilità degli arcade più classici.

Gauntlet (1985) fu la bomba: un gioco talmente grande che Atari dovette depositare cinque brevetti durante il suo sviluppo. Ispirato da Dungeons & Dragons e dal gioco Dandy di Jack Palevich (che desiderava il suo nome menzionato nei credits...), si presentava come l'esperienza multigiocatore definitiva. Quattro utenti potevano contemporaneamente vestire i panni di altrettanti stereotipi fantasy con forze e debolezze: per esempio, Thor, il guerriero, era forte e lento mentre Merlin il mago era debole ma disponeva di magie letali. Nonostante le voci digitalizzate non fossero oramai una novità nelle sale giochi, in Gauntlet il parlato era parte integrante dell'esperienza, con il narratore che indicava costantemente chi stava per morire o chi sgraffignava la maggior parte del cibo. Espressamente desiderata da Logg, la costante presenza del parlato fungeva da dungeon master e da espediente comico. Gauntlet attraeva letteralmente orde di giocatori: il gestore di una sala giochi di Toronto ringraziò Logg dato che gli incassi del gioco permisero di ripagare il costo del cabinato in sole due settimane! Gauntlet 2 (1986) offriva nuovi livelli, mostri e la possibilità di far scegliere lo stesso personaggio a diversi giocatori: le conversioni per gli home computer dell'epoca furono ottime, tanto che la US Gold, detentrice dei diritti per il mercato casalingo, realizzò un'espansione su cassetta, The Deeper Dungeons, destinata ai computer a 8 bit. Catacomb avrebbe dovuto essere Gauntlet 3 ma alla Atari ne avevano abbastanza di maghi ed elfi e venne adottata un'ambientazione sci-fi: nacque così Xybots (1987), dove due giocatori dovevano distruggere robot in un labirinto con una visuale in terza persona raccogliendo denaro per comprare potenziamenti tra un livello e l'altro... tutto molto affascinante, ma la mancata immediatezza del sistema di controllo gli impedì di creare proseliti.

▲ *Molto più di un Thunderblade poligonale, Steel Talons era una simulazione snella e accessibile per due giocatori.*

▲ *Durante gli anni '90, Ed Logg si occupò delle conversioni della serie San Francisco Rush per Nintendo 64 e Dreamcast.*

CONSOLEMANIA CORNER

A cura di: ToSo, TMB e Kikko

Il mese che è appena trascorso è stato decisamente orientato al Digital Delivery. Tolti Tiger Woods e il suo golf su Wii e lo splendido Dragon Quest IX, infatti, i riflettori filano dritti sullo splendido Limbo, sul fascinoso DeathSpank e sul discreto Hydro Thunder. Buon divertimento!

DEATHSPANK

GLOBALE **89**

PS3 XBOX 360

Figlio di quel geniaccio di Ron Gilbert (se non sapete chi sia, probabilmente avete comprato la rivista sbagliata), DeathSpank è una strana creatura che prende i paradigmi dell'hack 'n' slash e li frulla alla grande per regalarci un'esperienza fantasy particolare. Un mondo davvero unico quello in cui si muove il nostro protagonista, una sorta di eroe senza macchia e senza paura che è un vero cliché ambulante, con la sua voce impostata e la battuta sempre pronta. Già, perché come era lecito attendersi, qua non ci troviamo di fronte a un titolo come tanti altri, ma a un vero concentrato di facezie e idiozie varie, dai mostri che vanno colpiti con un magico martellone per rilasciare dell'allegra popò, agli unicorni che ne producono di una varietà particolarmente ideale per concimare i campi... e poi c'è quel drago lì che la molla in giro, manco fosse pollicino con le briciole. Insomma un gioco pieno di... va beh, ci siamo capiti. Ma a parte l'umorismo a volte un po' greve, DeathSpank è un gran bel pezzo di digital delivery, in grado di offrire non meno di dieci ore di spasso vero, fra armi&armature assurde, esplorazioni assortite (e ovviamente non potevano che esserci delle toilette per teletrasportarsi sulla mappa) e mostri di tutti i generi. Il tutto in uno stile grafico che a tratti sembra uscito dalle pagine di un libro per bambini, fondendo il bidimensionale con i poligoni, in un'ottima soluzione di continuità. Unico neo il motore grafico, che di tanto in tanto pare un filo in difficoltà a gestire il tutto: nulla di grave, ma visto quel che c'è su schermo, si poteva puntare tranquillamente ai 60 fps fissi. In ogni caso una piccola perla, l'importante è avere un po' di dimestichezza con l'Inglese, dato che il gioco non presenta nessuna localizzazione. **TMB**

LIMBO

GLOBALE **88**

XBOX 360

Ecco un titolo che trasuda carisma e stile da tutti i pori. Un bambino si risveglia nel buio sottobosco di una foresta sconosciuta: come ritrovare la via di casa e la sorella misteriosamente scomparsa? Con queste semplici premesse comincia un viaggio onirico, lungo poco più di cinque ore. Un tempo breve, se volete, ma talmente intenso che vi ritroverete a sperimentare tutta una gamma di sentimenti variegati: paura, panico, tenerezza, perplessità... rabbia, soprattutto. L'empatia col nostro piccolo personaggio è immediata, così come la sensazione di pericolo costante che si protrae per tutta la durata dell'avventura. A nostra disposizione solo due tasti: uno per saltare, uno per interagire con l'ambientazione, quando previsto. Limbo è un tourbillon di piattaforme, leve, motori gravitazionali ed enigmi per lo più basati sulla fisica e, in particolare, sui concetti di gravità e inerzia. Le situazioni cervellotiche si susseguono senza soluzione di continuità e, seppur non toccando i livelli di Braid, sono in grado di mettere alla prova le capacità deduttive anche delle materie grigie più elastiche. Il tutto è condito da un comparto tecnico molto ispirato, dove bianco, nero e toni di grigio sono il tema grafico dominante e dove tutta l'illuminazione è concentrata sul fondale. Se siete alla ricerca di qualcosa di particolare, che possa affascinarvi e lasciarvi trascinare nel suo vortice di sensazioni e giocabilità cristallina, Limbo è quello che fa per voi. Un solo neo: cinque ore per 1200 Microsoft Points non sono certo il miglior rapporto tempo/prezzo che si sia visto su Marketplace. La qualità, però, non si discute. **Kikko**

DRAGON QUEST IX: LE SENTINELLE DEL CIELO

GLOBALE **90**

NINTENDO DS

Sebbene sia diventato un po' più restio a cimentarmi con GdR jappo estremamente longevi, non ho potuto non rimanere affascinato dall'ultimo capitolo della serie Dragon Quest in salsa DS. La storia, ve lo dico subito, è bellissima: a parte le prime ore introduttive abbastanza lente (dove la narrazione è funzionale a gettare le basi della trama), il ritmo non cala mai. Anche quando si "gigioneggia" in giro per la mappa per accumulare esperienza si ha sempre la sensazione che stia per succedere qualcosa d'importante. Dragon Quest IX, per il resto, è un titolo vecchia scuola, con i combattimenti a turni a tratti sfiancanti e un'attenzione quasi spasmodica ai dialoghi e alla caratterizzazione dei personaggi, grazie anche al sapiente tratto di un artista come Akira Toriyama, già autore di numerosi manga di successo tra cui Dragon Ball e Dr.Slump & Arale. Le diverse questline parallele consentono di tenere il piede in più scarpe, divagando tra la storia principale e una tonnellata di faccende secondarie. A voler ben vedere, l'unica vera novità è rappresentata dalla modalità multiplayer in WiFi locale, che consente fino a quattro giocatori di cimentarsi nella stessa partita, formando un party "classico". Un esperimento interessante, anche se sospetto che chi sia interessato a un prodotto come Dragon Quest IX abbia tutta l'intenzione di godersi la storia per i fattacci propri, non trovate? **Kikko**

TIGER WOODS PGA TOUR 11

GLOBALE **86**

Wii

Bello il Tiger digitale, se non altro perché – per fortuna! - le scappatelle nei videogiochi di golf non sono ammesse. Nessuna avventura extraconiugale per EA, vista la fedeltà quasi imbarazzante di PGA Tour 11 con la versione Wii dello scorso anno. Le modalità aggiuntive sono, a dirla tutta, un po' pochine: una sorta di minigolf e la Ryder Cup Challenge. Ma è sul green che la differenza si sente parecchio: grazie a un anno intero passato a studiare le possibilità posizionali del Wii MotionPlus, il controllo della mazza implementato dagli sviluppatori è ora più preciso e performante rispetto alle titubanze della versione 2010. Nonostante l'abnegazione alla causa necessaria per padroneggiare il nuovo sistema possa portare un po' di frustrazione di troppo, vale la pena insisterci sopra. Naturalmente, resta possibile affrontare le buche utilizzando il vecchio metodo di controllo, ma sarebbe come giocare a Grand Prix Legends con la tastiera al posto del volante. **Kikko**

HYDRO THUNDER: HURRICANE

GLOBALE **75**

XBOX 360

Chi non muore si rivede. Chi, come me, si è giocato alla morte il primo Hydro Thunder su Dreamcast (e in sala giochi) un paio di lustri fa non può non apprezzare lo sforzo profuso nel riproporne le dinamiche in questa nuova incarnazione per Xbox Live Arcade. Si tratta, sostanzialmente, di un gioco di corse su natanti, dove occorre prestare particolare attenzione alla dinamica delle onde e al poco "grip" tra la superficie liquida e la chiglia della nostra barca. A garantire un minimo di varietà, oltre alle classiche gare, sono presenti un paio di modalità Time Attack che contemplano porte da attraversare e bidoni esplosivi da evitare. In sostanza, si tratta di un titolo più che onesto che può regalare più di qualche ora di divertimento, anche grazie a una discreta componente multiplayer. Il primo Hydro Thunder, però, era un'altra cosa. **Kikko**

REPLAY

A cura di: Francesco Di Lazzaro prodocevano@sprea.it

Se vi piace andare a passeggio e avere sempre qualche classico del passato (remoto o recente) sotto le dita, sarete felici di conoscere le potenzialità del GP2X, una console coreana pensata per gli amanti dell'open source. E ancora una volta, in sede di recensione, due grandi classici del passato che ci hanno fatto spendere migliaia di lire ai tempi d'oro delle sale giochi. Buona lettura!

GP2X, LA CONSOLE PORTATILE PARADISO DEGLI EMULOMANI

La piattaforma handheld più diffusa negli ultimi tempi è la PSP, che però, a meno di non ricorrere a modifiche non ufficiali che invalidano la garanzia, non permette di utilizzare applicativi fatti in casa, categoria che comprende anche la maggior parte dei nostri amati emulatori.

GP2X della coreana Gamepark Holdings nasce cercando di sfruttare una filosofia diametralmente opposta rispetto a quella abbracciata dalla Sony: un sistema aperto basato su Linux, ampiamente personalizzabile da parte degli utenti più smaliziati, anche a livello di software supportato.

In un contesto simile, complice anche la buona diffusione della console nel mondo (un po' meno in Italia), è stato naturale veder proliferare emulatori di ogni genere. Tutti gli utenti, dal retrogamer più accanito all'amante delle nuove tecnologie, potranno trovare applicazioni adatte alle più disparate esigenze videoludiche.

Per i nostalgici esistono emulatori dedicati alle console di primissima generazione e agli arcade classici: si parte dal GP2X2660 e lo Stella (Atari 2600), passando attraverso il Columbo (Colecovision), lo GP2X-Int (Intellivision) per approdare addirittura al Multiple, capace di riproporre sullo schermo del nostro gioiellino da passeggio tutti i sistemi fino a questo momento citati più il leggendario Magnavox Odissey. Non manca ovviamente il porting del Mame, denominato senza troppa fantasia MameGP2X, che garantisce un ottimo supporto a moltissimi prodotti da sala degli anni '80 e '90, con dei limiti per i giochi più recenti, come non potrebbe essere altrimenti.

Ritornando a parlare di console, tutte le principali piattaforme 8 bit sono emulate da svariati programmi: il NES è riproposto da una schiera di applicazioni, alcune delle quali oramai obsolete. Tra tutti meritano menzione i porting dell'FCE-Ultra e dell'InfoNES, ma molto affidabile si è dimostrato anche, durante i nostri test, il FishyNes. Ottimo anche il software dedicato al Sega Master System e al PC Engine: il primo dei due sistemi è stupendamente riproposto dal GG Alexkidd2x e dal porting dell'SMS Plus, mentre il miracoloso 8 bit della Nec può contare su ben 6 differenti emulatori pronti a rinverdirne le gesta (HU6280 e GP2Xengine i migliori).

Arrivando a tempi più moderni è un piacere constatare come anche le piattaforme a 16 bit siano ampiamente supportate: 6 emulatori dedicati al Super Nintendo (eccellenti lo SquidgeSNES e il PocketSNES), solo 2, ma di buona qualità, al Sega Megadrive (DrMDX e PicoDrive).

Arriviamo infine alle soglie del 2000 con una serie di notevoli programmi dedicati al Neo Geo (sia Pocket che CD, Neo Pop 2x e Neo CD2x), al Nintendo 64 (Nincest 64, molto lento però, nonché incapace di emulare giochi commerciali) e alla PSOne, che nel PSX4GP2X ha trovato un software capace di riproporre un certo numero di classici a un framerate accettabile, pur senza raggiungere livelli qualitativi stratosferici.

Knights of the Round

Software House: **Capcom**
Sistema: **Arcade**
Emulatore: **Mame**
Anno: **1991**

L'inizio degli anni '90 è stato proprio il periodo migliore per i picchiaduro. A metà tra tanti capolavori e qualche immonda porcheria, si colloca questo Knights of the Round, che sfrutta il classico sistema CPS2, alla base di tanti successi nel campo dei beat'em up, per proporci una lineare avventura condita di scontri, colpi proibiti e scorrimento orizzontale. Dopo aver scelto il nostro alter ego digitale tra un ventaglio di tre paladini presi di peso dai cicli arturiani (lo stesso Artù, Lancillotto o Parsifal), partiremo alla ricerca del Santo Graal, preziosa reliquia in grado di restituire pace e stabilità all'Inghilterra. La struttura è identica a quella di altri classici del periodo come Final Fight e Cadillacs & Dinosaurs: il gioco risulta gradevole sia per la coreografia medioevaleggiante, certamente più varia dello stra-abusato scenario da degrado urbano, sia per la possibilità di giocare in tre contemporaneamente, mai vista fino a quel momento tra i pestaduro arcade. Mettere in campo i tre cavalieri all'unisono certamente crea molto caos, ma è oltremodo divertente: di sicuro la modalità di gioco più appassionante tra quelle disponibili. A contribuire alla gradevolezza del prodotto una grafica colorata e ben definita, e una serie di musiche vagamente retrò, ma estremamente frenetiche, che ben si sposano con gli ottimi effetti sonori. Se conoscete gli altri capolavori Capcom e ne siete appassionati, anche Knights of the Round non vi deluderà: se invece questo genere di giochi vi ha ampiamente stufato passate pure oltre, non vi perderete nulla di trascendentale .

Magic Sword

Software House: **Capcom**
Sistema **Arcade**
Emulatore: **Mame**
Anno: **1990**

Magic Sword è un curioso ibrido tra picchiaduro, RPG e platform game, che strizza l'occhio agli amanti del fantasy, pur mantenendo una struttura a scorrimento orizzontale sbilanciata verso l'azione più che verso la pianificazione.

Il concetto di party, tanto caro ai giochi di ruolo, è introdotto in maniera intelligente: la nostra avventura comincia guidando uno solo tra gli eroi disponibili nella schermata iniziale, ma con l'avanzare nei livelli ne potremo trovare di nuovi. Una volta liberati dalla prigionia questi ci seguiranno, aumentando conseguentemente la nostra potenza distruttiva. Una curiosa rielaborazione del concetto di "pod", tanto caro agli shoot'em up, che allarga la componente tattica, contribuendo a migliorare ulteriormente un'atmosfera già piuttosto coinvolgente di suo. In Magic Sword il sistema CPS1, ormai alla fine del suo ciclo (i primo giochi CPS2 arriveranno pochi mesi dopo), è sfruttato magistralmente ed è capace di offrire un impatto grafico di prim'ordine: non solo per la definizione degli sprite e l'ottimo uso dei colori, ma anche per la fluidità dell'azione, talmente elevata da rasentare il frenetico. Proprio per questo motivo in Magic Sword, oltre a picchiare tanto e forte, è necessario muoversi con una certa agilità, spesso saltando da una piattaforma all'altra, con il rischio di precipitare e perdere una delle nostre preziose vite. Unico neo un comparto sonoro debolucciо e non stereofonico: la musica risulterà sempre debole, lontana e poco coinvolgente. Un peccato veniale comunque, che non inficia la qualità di un capolavoro in grado di soddisfare sia gli amanti del beat'em up che quelli dei giochi in salsa fantasy.

EUFORIA PARADOSSA

A cura di: Massimo "NKZ" Nichini euforiaparadossa@sprea.it

Conosci te stesso... e digli di smetterla!

Euforotti di fine stagione, bentornati all'angolino che fa sempre parlare di sé, a sproposito, certo... ma è pur sempre parlare, no? Prima di lanciarci con i soliti commenti un po' ficcanti e un po' randomici, l'ordine del giorno vede al primo posto la bacheca degli annunci. Espletiamo subito. Raffo di bella presenza, pulito, ordinato, un po' matto ma quanto basta, gradirebbe incontrare acquirenti di motociclette, purché seri e intenzionati a una relazione economica duratura. Astenersi perditempo da penna in circonvalla. Altro giro, altro annuncio. Smarrita rubrica di quattro anni, di nome Topaquiz. Ricompensa contenuta ma onesta per chiunque la ritrovasse. Citofonare "Lo sciocchino abita qui" per ulteriori informazioni. Speriamo che la ritrovino, la piccola Topaquiz. Sarebbe carino il mese prossimo rivederla scodinzolare su queste pagine, no? Attendiamo segnalazioni. Bene, finiti gli annunci ora è la volta di... Oh, capperi. Abbiamo finito lo spazio. E la riunione per la recita quando la facciamo? Sarà per la prossima volta, intanto lasciamo quel poco di testo non ancora imbrattato alle solite fotarelle un po' da ridere e un po' gonfie di... amicizia e cortesia. Al mese prossimo!

UNA MELA AL GIORNO LEVA IL CONTO IN BANCA DI TORNO

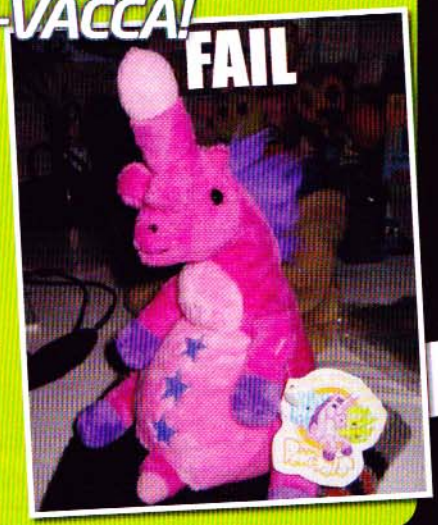
Prima di scrivere in allegria di stupidate riguardanti Apple e dintorni, meglio fare un piccolo disclaimer. Il Nikazzi non è un fanboy di questo o quel marchio e di questo o quel prodotto. Certo, sono almeno dieci anni che il sottoscritto va in giro predicando come il bianco lucido della casa di Cupertino sia più adatto a un bagno Pozzi&Ginori che a un apparato elettronico, ma questo non significa per forza paragonare la mela al gabinetto, sia chiaro. No, lo dico perché conosco il livello di intransigenza e di condizionamento mentale che hanno i veri "Meladrammatici", e non ho voglia di rifare la fiancata della macchina per l'ennesima volta. Fondamentalisti Apple, avete vinto voi, siete i migliori e i vostri prodotti sono i più "più" che ci sono. Ok, mi sento un po' più tranquillo, ora. Possiamo incominciare con gli scherzi. Come la prima foto, che mette a paragone la complessità e la facilità d'uso di tre diversi sistemi operativi: Linux, Windows, Mac. Non fa ridere? Ok, ma la macchina lasciatela stare lo stesso, per favore. Proviamo con la seconda foto, che dimostra una certa coerenza nelle applicazioni del I-Fiom (prima o poi ci vorrà un sindacato anche per i melatonini, ne sono sicuro). Questa fa ridere, dai... Annulla, niente da annullare... Ok,mi sono giocato la portiera. Porca miseria vatti a fidare dell'autoironia altrui...

Linux

Windows

Mac

MA CHE IDEA MERAVIGLIOSA, PERDINCI-VACCA!



Quando si disegnano giocattoli per pupetti si pensa al colore, al materiale anallergico e solo alla fine alla forma del prodotto. Forse un po' troppo alla fine, vedendo il risultato di questa immagine. Ora, io capisco che un unicorno possa avere, come dire, delle forme morbide e accomodanti... Ma perché insistere con quella specie di due verruche giganti sulla fronte? Quelle fanno veramente ribrezzo, dai...

TOPOMODELLE DEI GIORNI DI UN FUTURO PASSATO

Chiudiamo anche questo mese con un'infornata di due-topomodelle-due un po' troppo estive per comparire nei prossimi numeri (che poi se torna Topaquizzina, diventa subito Natale che è un attimo). Da qui il titolo, citazione di una saga a fumetti con la X che si ricorderanno solo i matusa come me. Vedete? Lo spirito del quiz si sta rinvigorendo, Topaquiz è vicina! Torniamo a noi. La prima foto: Donna in spiaggia con Segway. Il doppio senso lo lascio a voi. La seconda dal titolo:"Sono così topomodella che emetto radiazioni". La terza, e ultima, ci ha colpito perché nonostante il fisico più che apprezzabile, ha lo sguardo che dice "Ho appena finito la polenta con il montone e siamo al 12 di Luglio, non è proprio bello quello che ho dentro in questo momento". Enjoy la triade!

Davvero ricetrasmettitore questo angolo di

BOVABYTE

...che risolve finalmente i problemi dell'iPhone

A cura di: Noi Bovas bovabyte@bovabyte.com

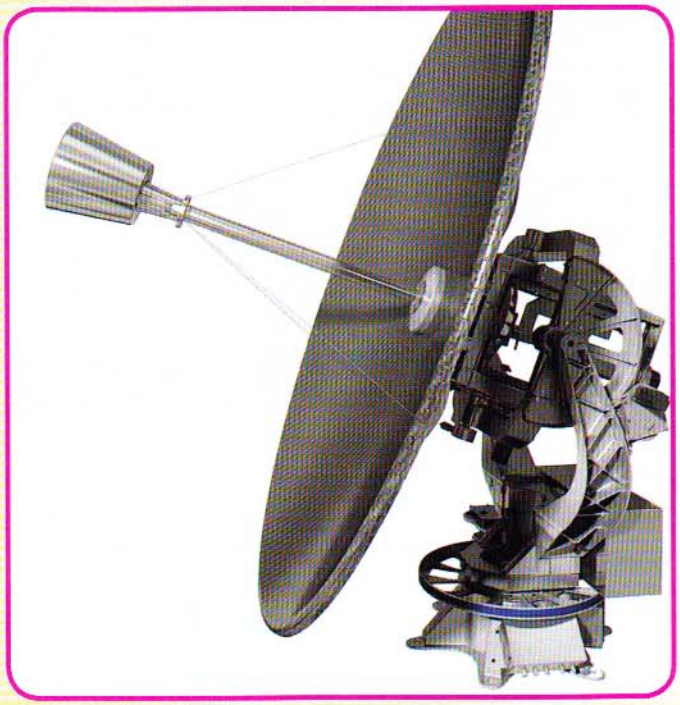
PARENTAL ADVISORY
Si avvisano i lettori che l'applicazione della soluzione definitiva per l'iPhone nuoce gravemente alle funzionalità della mano destra e non è il caso di applicarla.

Per voi maniaci del melafonino
BOVABYTE RISOLVE IL PROBLEMA DELL'ANTENNA!

Ormai è diventata prassi diffusa chiamare l'iPhone "melafonino". Ma ci avete fatto caso? Basta un piccolo scambio di vocali e diventa "malefonino" che a noi in fondo piace di più: un po' perché tutto ciò che sembra "malefico" o "malvagio" esercita su di noi un fascino oscuro, un po' perché tra applicazioni censurate, impossibilità di cambiare telefono e di usare i medesimi programmi, uso di micro-sim che ci obbligano a buttare via quella vecchia e via dicendo, ci mancavano solo i problemi di ricezione dell'ultimo modello per completare il quadro della situazione. Ma l'iPhone, o per meglio dire il suo spropositato successo di vendite, è un fenomeno a dir poco affascinante, che merita di essere coltivato il più possibile, se non altro per sentire le farneticazioni e le arrampicate sugli specchi dei fanboy quando si tratta di giustificare le lacune del loro ultimo, amatissimo e spasmodicamente atteso investimento finanziario presso l'Apple-store più vicino. Comunque sia, vogliamo giungere serenamente in aiuto di chi ha comprato l'iPhone 4 e in questo momento, purtroppo, sta perdendo la linea durante la telefonata più importante della sua vita. Affinché nella prossima reincarnazione il problema non si ponga più, tuttavia, ecco tre modi intelligenti per risolvere il problema.

iANTENNONE NUCLEARE PORTATILE

Basta collegarlo al vostro iPhone in qualche modo (uno qualsiasi), e questo meraviglioso antennone amplificherà qualsiasi segnale, anche quello di un'eventuale entità aliena intelligente che volesse mettersi in contatto con voi attraverso lo spazio siderale. Dato che richiede svariati megawatt per funzionare, questa antenna dispone anche di un piccolo alloggiamento per una pastiglia di uranio arricchito, con la quale garantire diversi anni di funzionamento ininterrotto. L'iAntennone Nucleare Portatile è disponibile per pochi euro, ma l'indispensabile adattatore per il montaggio sul portapacchi della vostra auto costa 9.599 euro.

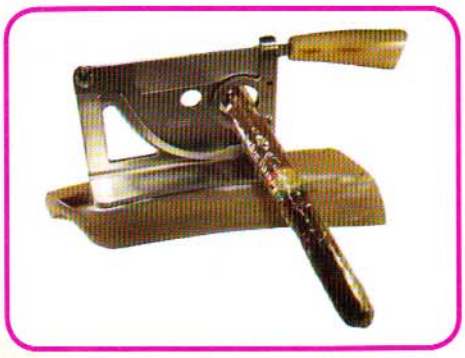


iANTENNINO FLESSIBILE RIADATTATO

Più discreto dell'iAntennone visto prima, questa meravigliosa antenna flessibile permette di amplificare la ricezione del vostro iPhone. Basta piazzarla su un cappellino qualsiasi per portarla elegantemente in giro sulla testa, facendo sì che la sua presenza discreta non crei impaccio nel movimento. Al limite dovrete fare attenzione quando passate sotto le porte, ma nessuno è perfetto. Come potrete notare, si tratta di una normalissima antenna per la televisione digitale, ma nel rispetto della tradizione, Apple la vende nei suoi negozi con una bellissima confezione bianca, per soli 249 euro.

iCUTTER

Ecco infine una soluzione per chi ci tiene particolarmente all'estetica, e non vuole rovinare quella del proprio telefonino aggiungendo una fastidiosa custodia. L'iCutter risolve il problema eliminandolo alla radice: basta inserire l'anulare e il mignolo della mano destra nei due buchi (il sigaro è stato posto solo a titolo esemplificativo, per spiegare come funziona l'apparecchio) e poi premere la leva superiore verso il basso, con un singolo colpo deciso. In questo modo il vostro telefonino non avrà più l'incomodo di quelle due dita inutili, e la sua ricezione tornerà a essere come quella di tutti gli altri telefonini. Solo una precauzione: non usate l'iCutter vicino al telefono, perché non è detto che resista al contatto con i liquidi.



I miti di BovaByte
LA SEDIA CHE TWITTAVA INFELICE
http://www.instructables.com/id/The-Twittering-Office-Chair

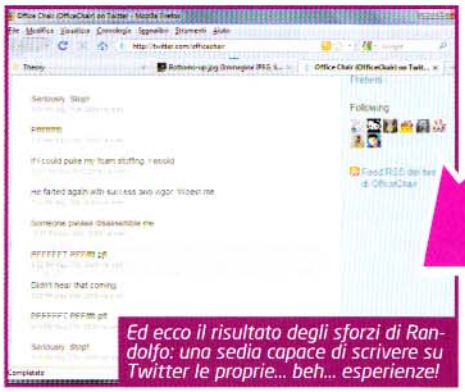
Noi Bovas, ormai dovreste saperlo, siamo piuttosto refrattari a ciò che in breve tempo diventa fenomeno di massa e di uso comune: eppure non si può negare che il mondo dei social network apre sempre nuove, infinite e imprevedibili strade a chi si iscrive e comincia a postarci. Fra i siti di nostro interesse non poteva certo mancare Twitter, bacheca elettronica ad aggiornamento progressivo, che permette di rendere partecipi tutti quanti degli eventi che ci capitano, di quando in quando, semplicemente inviando al sito un velocissimo messaggio. Stando alle parole del genio di cui parliamo questo mese, ovvero Randolfo del sito instructables.com, "si presume che ciò che capita su Twitter avvenga nello spazio compreso fra i post di Flickr e gli aggiornamenti di Facebook, ovvero quando ha luogo la vita stessa. Ebbene, nell'intervallo di tempo "in cui la vita accade", la vita... accade! Con tutto quello che la riguarda. E se si parte dal presupposto che Twitter documenti la vita, deve farlo veramente, qualunque cosa capiti, che piaccia o no". Parole come queste, solitamente, non impensieriscono nessuno. Tranne quando a pronunciarle è un giovane e carismatico programmatore che, oltre ad avere competenze in elettronica e informatica, ha anche uno spiccato senso dell'umorismo e tanto, tanto tempo da perdere in frivolezze. E infatti il nostro ha subito approfittato del tempo, delle competenze e soprattutto dell'umorismo per infilarsi tra le pieghe di Twitter e mettere a nudo un lato della sua personalità che, probabilmente, spiacerà soprattutto ai suoi colleghi e ai suoi famigliari, ma che indubbiamente muoverà in voi lettori un po' di ilarità: "Ho deciso che la prima cosa che avrei dovuto fare su Twitter, è documentare le mie flatulenze sul posto di lavoro". Essendo però "una persona particolarmente ariosa", Randolfo è partito da una necessità ben precisa: "perché la documentazione avvenisse, sarebbe stato innanzitutto opportuno che la medesima fosse del tutto automatica, altrimenti non si vive, ma si passa il tempo a descrivere su Twitter ciò che si sta facendo". Andava dunque studiato un meccanismo che gli permettesse di provocare rumori e odori molesti senza doversi preoccupare di mettere mano al computer, collegarsi a Twitter e scrivere cosa aveva fatto. E dato che a ricevere in prima battuta i gas di scarico era la sedia, quale candidato sarebbe stato migliore per occuparsi dell'incombenza? Detto e fatto, il geniale Randolfo ha preso una classica sedia da ufficio, le ha inserito un sensore nel cuscino e ha collegato il tutto via wireless a una porta USB del suo notebook. A quel punto, ha aperto un account su Twitter per la sua sedia e gestito l'invio dei messaggi con un apposito programma scritto in Python. In breve tempo, la "OfficeChair" è diventata una piccola celebrità del noto social network, seguita da migliaia di persone che, in tempo reale, potevano informarsi sui movimenti peristaltici del suo padrone e sui gas da loro prodotti, gustando – si fa per dire – i commenti salaci della sedia. L'unica cosa che ci preoccupa, di tutto questo, è che gli ultimi interventi del povero oggetto d'arredo risalgono alla fine di maggio del 2009. Cosa sarà successo al prode Randolfo? Avrà semplicemente smontato l'apparato alla sua sedia, o sarà stato soppresso dai colleghi esasperati? Purtroppo non ci è data notizia e, come dice sempre Roberto Giacobbo, lo sapremo più tardi.

Il prode Randolfo mentre è al lavoro. A giudicare dall'espressione costipata, presto la sua sedia avrà di che twittare...

Sembra una comune sedia da ufficio, ma in realtà può mettere a nudo la vostra intimità su Internet!

Perché la sedia conservi la sua libertà di movimento, è necessario che comunichi con il computer via etere.

Il trasmettitore piazzato sotto la sedia è dotato di un piccolo rilevatore di gas naturali.


Ed ecco il risultato degli sforzi di Randolfo: una sedia capace di scrivere su Twitter le proprie... beh... esperienze!

TGM MAIL

A cura di: Massimo Svanoni xam@sprea.it e Raffaele Sogni raffo@sprea.it

PROSOPOPEA - 21 LUGLIO 2010

[Re-starting point]

Credo sia impossibile giocare a tutto (smentitemi pure). Così come leggere tutto. Guardare tutto. Praticare tutti gli sport. Assaggiare tutti i tipi carne esistente (quello forse sì. Ciao, Panda :)). Ops. Ho scoperto di nuovo l'acqua calda.
Penso sia altrettanto difficile giocare anche solo a quello che si ha in mente di giocare. La famosa wish list è sempre in qualche modo pienotta.
Perciò mi sono un po' arreso. Ho un po' smesso di inseguire e ho iniziato a orientarmi a istinto. Ora leggo quello, ora guardo quell'altro, ora gioco a questo giuoco qui. Eccola la formula del mio oldume. Bene. Nel passare da un media all'altro senza soluzione di continuità, sono costretto, di volta in volta, ad affrontare una sorta di gap, una specie di obolo di ingresso, che mi costringe a cambiare impostazione mentale. Un romanzo ha i suoi tempi, che non coincidono con quelli di un saggio. Non è un caso se mi capita di leggere l'uno sul trono e l'altro in un metrò affollato, avulso dal chiasso tutt'intorno (sarò matto, ma il chiasso mi restituisce isolamento).
Un film ha regole e modi del tutto diversi da quelli di un serial e sono richiesti due generi di abnegazione differenti.
E il giuoco, beh, il giuoco è un mondo a sé. Richiede una propulsione da non sottostimare, ogni volta che si è lasciato da parte il pad per un po' di tempo.
È allora che vengono in soccorso quei titoli che danno lo slancio. Non c'è una regola. Può trattarsi di titoli indie, veloci, o di mondi immersivi con free-roaming a gogo (che ad alcuni fanno ributtare. Ciao, Elena).
Mi interessa quello stimolo. Quello starting point. Se e quando vi capita, da dove ripartite?

Massimo Svanoni

A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

MULTIGIUOCO
Elvin, col caldo, è sceso di 30 chili. Ora siamo a quota 300 :D. Lo trovate su http://www.tgmonline.it/contact (SELEZIONATE Fragzone).

TGM BAZAR:
http://forumtgmonline.futuregamer.it/forumdisplay.php?f=263. Ci trovate anche ventilatori, refrigeratori e ghiaccio secco...

TGM MAIL:
c'è la form, sì ma la TGM Mail, ad eccezione di qualche giornata incantata (come quella di ieri), fatica a respirare per il gran caldo: http://www.tgmonline.it/contact.

RAFFOSENTIQUA:
Raffo del caldo se ne sbatte e tutti giorni fa le sue quattrocento flessioni sotto il sole di mezzodì (http://www.tgmonline.it/contact e Raffosentiqua).

5,5

Ciao, Massimo.
Nel corso dell'esistenza, per coincidenze varie, si possono scoprire all'improvviso le cause che hanno alimentato dubbi decennali. Come una fastidiosa allergia non ancora diagnosticata, mi sono sempre chiesto perché il gioco multiplayer mi fosse così indigesto; la cartella clinica è arrivata nel corso di una giornata qualunque, stringendo il pad di una PS3.
Non sono questo grande giocatore di FIFA. Il presupposto per una buona crescita è sempre quello di riconoscere i propri limiti, e io, con il gioco di EA, ce li ho. Ogni tanto imbrocco la partita giusta, qualche bella giocata, un paio di cross tesi ben riusciti che partono sparati dai vertici dell'area di rigore e hanno per bersaglio la testa dell'attaccante. Insomma, se dovessi leggere la mia pagella sulla Gazzetta ci vedrei un bel 5,5.
Da qualche settimana ho deciso di cimentarmi nel gioco online e i sintomi dell'allergia si sono manifestati puntuali come al solito. Bada, ancora non sapevo di soffrirne. Qualche buona partita, giocate passabili, una buona difesa. Un paio di volte ho concluso primo in classifica nella valutazione di squadra, in altre ho ristagnato nel mezzo e in altre ancora sono finito così in basso che avrei dovuto ruotare il TV in verticale per leggere il voto. Con la stessa onestà con cui poco fa mi sono dato un 5,5 sulla Gazzetta, voglio precisare che nelle partite perse con risultati tennistici non ci sono mai stati svarioni clamorosi. Si trattava molto più semplicemente di avversari dieci volte più forti. Proprio in quelle partite sono arrivati i primi messaggi dai compagni di squadra delusi. Nessuno ti scrive niente quando sei il primo, ma quando sei ultimo stai certo che gli insulti più belli che la lingua anglosassone custodisce tra i propri "idioms" sono tutti per te.
Ma davvero c'è gente che mette in pausa il gioco, prende la tastiera o smanetta sul pad solo per dirmi che sono un niubbo cieco o che assomiglio in modo impressionante agli escrementi canini (sorvolo sulle altre)?
Non ci stiamo allenando per disputare un torneo in Corea, siamo impiegati, operai e studenti che in diversi fusi orari si siedono sul divano, togliendosi le palline di lana dall'ombelico nelle attese di connessione, per giocare e divertirsi. A nessuno piace perdere, ma perché devo essere una cacca di cane se il rinvio dalla difesa è finito sul piede di Xabi Alonso piuttosto che sulla testa di Klose?
La stessa identica cosa mi è capitata anche in passato con modalità diverse, per altri giochi, su altre piattaforme, con altri giocatori.
Bene. Se vi riconoscete in questi dispensatori di insulti, voi che state leggendo questa lettera, sappiate che vi considero i più grandi frustrati che il mondo del ludo abbia mai generato.
Ciao, Max.

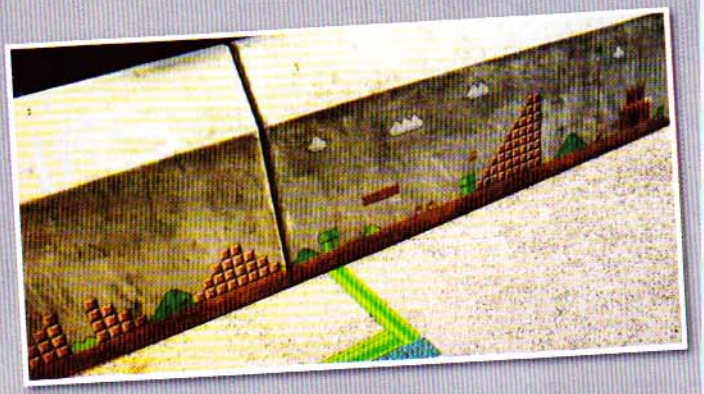
Sergio Donato

Ci sta anche lo sfogo, ogni tanto, caro Sergio.
Sto notando che questo genere di mail inizia ad avere una propria incidenza. Ogni tanto salta su un lettore deluso e viene qui a raccontarmi che il mondo, là fuori, non è poi così divertente, che credeva che si giocasse per riderci su e che invece di

NON CI STIAMO ALLENANDO PER DISPUTARE UN TORNEO IN COREA, SIAMO IMPIEGATI, OPERAI E STUDENTI CHE IN DIVERSI FUSI ORARI SI SIEDONO SUL DIVANO, TOGLIENDOSI LE PALLINE DI LANA DALL'OMBELICO NELLE ATTESE DI CONNESSIONE!
SERGIO DONATO

SUPER SBATTI BROS

Dice: che è 'sta roba?
Si tratta di uno speedrun del solito Mario, riportato per intero sopra a un muretto. Roba che persino Mirko, nel postarmelo, è andato in sbatti...
http://vimeo.com/13118504



QUINDI, SE IO VOGLIO DARMI MALATO UN GIORNO E RIMANERE A CASA PER FINIRE BIOSHOCK 2, GIOCO CHE HO SPERGIURATO DI NON AVER ACQUISTATO, GIOCANDO UNA SESSIONE MULTIPLAYER CON LA MOGLIE DEL CAPO, NO, NON POSSO: PERCHÉ IL MIO CAPO, CONNETTENDOSI DA LAVORO, SAPRÀ QUANDO SONO STATO SU STEAM, CON COSA HO GIOCATO, PER QUANTO TEMPO, CON CHI E ADDIRITTURA COME HO SPESO IL MIO AUMENTO A LUI STRAPPATO CON I DENTI ^__^. GRAZIE STEAM

ROBERTO DE CERRETO

amiconi pronti alla battuta, ci sono orde di bestie buone solo a rompere i maroni.
È così.
È anche per questo che è nato il matchmaking. Vi evito il pistolotto sul giocare con gusto piuttosto che per vincere. Però, francamente, Sergio, un suggerimento te lo do: trovati un gruppo di appassionati del tuo livello; magari forumizzati da qualche parte e cerca qualcuno con cui partire. Ci perdi in libertà (all'inizio dovrai magari fissare qualche appuntamento in notturna). ma ci guadagni in divertimento. E, una volta che ti sei fatto il gruppetto di fedelissimi, giocare online diventa un'altra cosa.

IMPOSTAZIONI-->PREFERENZE

Siamo Amici, ma non di Maria.
Inizialmente c'era il Live della 360. No, non è un resoconto temporalmente fedele alla loro comparsa sul mercato, ma una cronologia di eventi legati alla mia esperienza di fruizione. Dicevo, inizialmente c'era il Live: appena ti connetti, se vuoi, tutti i tuoi amici possono vederti, parlarti, invitarti, controllare a che giochi, addirittura c'è l'integrazione automatica con Messenger.
Io, che quando mi connetto a Messenger sono sempre invisibile per evitare rotture indesiderate; io, che quando non sapevo nella mia ignoranza della modalità invisibile mi mettevo perennemente in stato Occupato, per lo stesso motivo appena enunciato; io, che non ho mai creato un account su FacciaLibro, che non uso Twitter, che non sboroneggio curricula da manager perfetto su Linkedin; io, che se devo registrarmi su un forum che mi interessa ci penso venti volte a lasciare dati anche fittizi.
Io mi sono ritrovato in un mondo in cui inizialmente era tutto bello. La community, pura magia ai miei occhi: toh, guarda, c'è Tizio, ma neee, si è connesso Caio, evviva, TizioIncognito con cui ho fatto una partita online 20 giorni fa mi ha chiesto l'amicizia...
Poi, come sempre, sono iniziati gli smargiassamenti di zebedei: mentre giochi, avvisi su avvisi a schermo: si è connesso Pippo, Pluto ti ha inviato un messaggio, Paperoga vuole invitarti ad una chat (ah, come ti capisco. Io penso di essere l'unico che ringrazia la Sony per non aver ancora implementato la cross-audio chat su PS3 ndTMB).
E basta! Sto giocando, mi sto immedesimando, che rottura di parti basse!
A oggi, la prima cosa che faccio appena accendo la 360, è quello di andare su Impostazioni-->Preferenze e settarmi invisibile sia online sul Live che su Messenger: e la cosa che mi rompe di più è che non ho trovato un modo per farlo in automatico all'avvio, senza che ci debba pensare io ogni volta.
Poi venne Steam.
Piattaforma eccezionale, week end deal e offerte eccezionali, integrazione di funzionalità aggiuntive o di chat eccezionali, giochi eccezionali, tutto eccezionale. Tranne un piccolo particolare: la privacy non esiste. Ok che in questo caso, maturando esperienza sul Live "tresessantoso", ho elargito amicizie col contagocce e solo a persone fidate, ma dal pannello Comunità - eddaie co' 'sta parola! - di Steam uno può:
- sapere chi è online e a cosa sta giocando in quel frangente (e ci può stare)
- sapere che achievement ha sbloccato e in che gioco (e ci può stare)
- avere la cronologia di tutti i suoi acquisti (ehhh?!?)
- sapere quando è stata l'ultima volta che si è connesso a Steam (cosa?!?)
- conoscere per quanto tempo ha giocato in una settimana a cotal gioco (comeeee?!?)
- sapere con chi ha stretto amicizia (wtf?!?)
Quindi, se io voglio darmi malato un giorno e rimanere a casa per finire Bioshock 2, gioco che ho spergiurato di non aver acquistato, giocando una sessione multiplayer con la moglie del capo, no, non posso: perché il mio capo, connettendosi da lavoro, saprà quando sono stato su Steam, con cosa ho giocato, per quanto tempo, con chi e addirittura come ho speso il mio aumento a lui strappato con i denti ^__^.
Grazie Steam.
Voli pindarici e scenette da Vanzina a parte, a me 'sta cosa scoccia.
E il futuro?
Il futuro si chiama Battle.net e mamma Blizzard ha già fatto sapere che, grazie all'integrazione di nuove fantastiliardiche modalità da community e social network - arrghhhhh!!! Io che sono anti social per antonomasia - ogni giocatore connesso al servizio potrà sapere in tempo reale cosa sta facendo il suo amico e amenità simili: ora, che interesse possa io avere nel sapere, mentre sto farmando con la mia bella Rogue a WoW, che il mio amico GinoPilotino si sta facendo frascare dai coreani a Starcraft II - o viceversa -, qualcuno me lo dovrebbe spiegare. Chat in tempo reale tra i due giochi? Sto raidando ad IceCrow Citadel tra gli insulti dei membri del mio party perché ho sbagliato un pull o non faccio abbastanza damage, che accidenti potrò o dovrò mai dire a chi sta cercando di resistere ad un rush Zerling?!?
E, ultimo, ma non ultimo, proprio in questi giorni è uscita la notizia dei Real-Id richiesti da Blizzard per accedere a Battle.net...
Sono cinque anni che fingo di essere fanciulletta con la mia Rogue, tra gli apprezzamenti, i regali e gli aiuti degli altri giocatori che mi credono tale: che cacchio dico loro quando scoprono che mi chiamo Roberto? Che funziona come con Andrea in Germania?
Bah... un saluto anonimo a tutti voi ed in particolare al buon Xam che ogni volta sopporta i miei rantoli e le mie spoilerate.

Asthalia e bellissima ragazza dai capelli rossi su WoW. Custode sui forum. Roberto De Cerreto in Real-Id -'tacci loro :D-.

AHAHAHAHAH!
Spassosa, Robert... ehm, Asthalia. Davvero spassosa.
È dura fare gli antisociali in questo periodo di "facciamoci i cabazizi degli altri". E parlo mica per sentito dire. Anche io mi faccio i cabazizi degli altri, e con mucho gusto, da pettegolo che sono. Sono iscritto a quel pantano di FB, eccetera.
Poi, però, quando devo... ehm... lavorare, mi trincero dietro a muraglie di invisibilità che solo qualche app per aifono riesce a scardinare. E, quando gioco, decisamente peggio.

AVVERTENZE D'USO

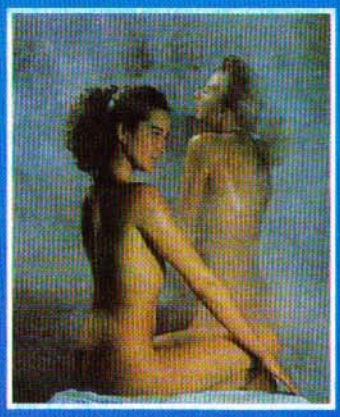
Avvertirvi io vi avverto, e anche volentieri. Ma poi lo so che fate quel che vi pare.

GALS PANIC
Dice: che c'entra 'sto mese? Non se ne parla in nessuna lettera. Beh, sì, ma mi è stato chiesto in sede separata e io e Mirko ci siamo empaticamente abbracciati, piangendo (e sudando) in memoria dei vecchi tempi andati.

IMHO
Io non ve lo dico più cosa significa. Toso, a quando un prontuario?

MULTIGIUOCO
È un mondo difficile, lo so.

PAD
Oggetto difficile da riprendere in mano. (solo per signorine) Provate il joystick!



STEAM
Vapore, vapore, vapore. Vapore, vapore, soltanto vapore, vapore tra noi...
(notate qualche aspetto comune tra le immagini delle avvertenze di questo mese?)

XAM
Uomo che gira per le vie del mondo.

WISH LIST
Quella cosa che non si svuota mai (nonostante il caldo). Un po' come la vescica dopo una fetta d'anguria.

NO LAN, NO PARTY?

Avete atteso con la bavetta alla bocca StarCraft II per poter rivivere i tempi in cui si caricava il PC in macchina e si correva dagli amici e/o in qualche capannone attrezzato per scassarsi tutta la notte?
Beh...

Quando gioco proprio no. Divento antisociale all'ennesima potenza. Rifuggo, non solo qualsiasi forma di socialità ludica (MMORPG, lo sapete già, eccome), ma anche sessioni live di vario genere, e meta-socialità, che prova ad attaccarsi come un morbo parassitario alle mie attitudini da giocatore schivo. Avrò risposto sì e no una volta a un contatto live su tre-e-sessanta. Il resto lo ignoro bellamente.
Ma al di là delle faccende a titolo personale, questo spunto è interessante davvero. Pensate che si stia procedendo (e da tempo) a vele spiegate in direzione del gioco sociale? La mia (nostra) modalità single è destinata a finire rinchiusa in una nicchia? Ditemi la vostra, che io, la mia, ce l'ho qui, chiusa in testa e sono in stato Invisibile.

PIGRITUDINE

Salve Xam,
questa è la prima mail che invio a TGM, dopo anni che vi seguo e vi ammiro per il vostro lavoro.
Ti scrivo perché, dopo aver comprato il numero di Giugno con allegato il grande WiC, dopo aver letto le prime dieci pagine (per intenderci fino alla pagina dedicata all'allegato per ogni eventuale consiglio), mi sono fiondato, come di consueto, alla tua rubrica e a quella di Raffo.
Leggendo tra le varie mail che ti hanno mandato, mi ha suscitato un certo interesse una in particolare. Questa mail riguardava il suggerimento ad alzare il prezzo della rivista per "permettervi di respirare più ossigeno e allontanarvi dalla bombola" (ho riportato il testo preciso della mail).
Io, in genere, compro la versione rivista+allegato, perché ritengo che sia quasi impossibile trovare un gioco e una rivista che offre così tanti servizi (recensioni, anteprime, immagini e varie) a un prezzo minore di 10€.
Sinceramente non riesco a immaginarmi quanto tempo e denaro richieda fare tutto questo; se fosse stato per me avrei già abbandonato da tempo (anche perché sono uno abbastanza pigro :-P).
Comunque, non vi voglio dire di abbassare o alzare il prezzo, siete voi a decidere (naturalmente), ma vi vorrei proporre (più che altro chiedere) se tra le varie case che vi danno la licenza di vendere i loro giochi, ci fosse anche la Valve.
Penso che sappiate a chi mi riferisco, e a me piacerebbe molto vedere un Half-Life allegato a TGM.
Insomma, so che su Steam si trovano a due soldi, ma sarebbe bello trovarli allegati a TGM per chi non può permettersi di pagarli online (e scaricarli nel mio caso) può.
Lo so, forse è una richiesta impossibile, magari ci avete già provato, ma (ri)tentare non nuoce, no?

Andrea "Dendari"

Guarda, Andrea. Circa il prezzo possiamo anche metterci qui a discutere e aprire un dialogo lettori-redattori, ma è l'editore a decidere, secondo calcoli suoi che, come vi ho già detto, non mi metto neanche per scherzo a tentare di riprodurre.
Quanto al gioco allegato, invece, io la butto lì a chi di dovere. Si sa mai che non possa saltar fuori qualcosa di prelibato...

TARALLUCCI E VINO

Salve, incartapecorita redazione di TGM.
Sono un vostro vecchio, anzi antico lettore, tanto antico che, se voi da 21 anni siete al mio servizio, io sono altrettanti anni che vi sfoglio quasi sempre mensilmente (fino al 200 ho tutti i numeri).
Dico "quasi mensilmente" perché la crisi ha colpito anche me e la mia manovra finanziaria ha tagliato qualche volta TGM (spero non scendiate in piazza per questo!)(lo faremo senz'altro! NdXam).
Tra il lavoro, un matrimonio e un figlio, ultimamente mi sono perso invero parecchi numeri, tanto che, durante queste vacanze, me ne sono andato bello ingazzurrito ad aprire il sito www.tgmonline.it e, invece di veder apparire la bella pagina con le news, mi si propina l'infausto "Page not Found".
Ritentando il giorno seguente, ho avuto la stessa infame pagina, così mi sono preoccupato, ho controllato il meteo di Milano sperando che grandinate e alluvioni non avessero colpito la vostra redazione e, accertatomi di ciò, mi sono reso finalmente conto che avete cambiato ancora una volta editore (cacchio dal 2007... mi sono perso qualcosa...) e che siete stati convogliati su GamesVillage (comunque il blog in questo momento è operativo).
Già da tempo serpeggiava in me l'idea di volervi scrivere, per far presente che la rubrica della posta stava diventando un po' pallosa (i più stagionati ricorderanno che la posta era una delle rubriche che si leggevano con più ardore nei tempi in cui ci furono epiche battaglie epistolari tra Broncos Aquaman e The Alex).
Comunque, acquisto la copia di luglio e, mentre ero in sala lettura (il cesso, perché TGM mi ha sempre ispirato), vado a posare lo sguardo sul trafiletto che contiene i "dati tecnici" della rivista e vedo, anzi NON vedo più tanti nomi illustri che hanno portato TGM ad essere quello che è, ovvero la più autorevole e longeva rivista che tratta di videogiochi.
Dove sono finiti Stefano Gallarini, Marco Auletta, BdB, Roberto Ferri, Gaburri, Reynaud e compagnia cantando? (scusami, piccola nota polemica. Va bene tutto, ma Max, Gallarini e BbB non hanno più niente a che fare con TGM da almeno 10 anni. Sicuro di non leggerci "solo" dal numero 200? ndTMB). Sono stati silurati, gambizzati, motosegati, o cosa? Mi sembra di avvertire la loro mancanza: le recensioni sono molto esaustive ma mancano di qualcosa, forse un pizzico di ironia, o di sadismo. Ricordo recensioni che mi facevano scompisciare dalle risate o semplicemente sorridere, o acchiapparmi tanto da volerle rileggere più volte.
È veramente la loro mancanza la causa di tutto ciò oppure sto invecchiando? Inizio a sentire il gap generazionale? Ma che ne so, alcune volte leggo delle cose senza capire cosa siano (perks, IMHO, SSAO, Baccigalupi... scherzo!), altre mi capita di saltare intere pagine ed arrivare a leggere il commento finale, causa noia.
Vabbè la finisco qui, saluto tutta la redazione e anche quel simpaticone di Adso da Melk che sente i Pink Floyd come melk!
Se possibile datemi notizie degli illustri assenti (giusto per farmi una cestinata di cavoli miei!).
Ma che, li devo cercare in Syberia?

Taralluccio

Edizione dedicata alla socialità, questa. Anzi, ai cabazizi degli altri. Come chiudere in modo migliore? Intanto con un complimento: sei più old di me! Il sito è diventato blog, il forum esiste e per il resto bella! E, quanto alla casa editrice, beh... ne è passata di acqua sotto i ponti.
Ma siam qua, vispi, in carne e sudanti, nonché (solo apparentemente) refrattari agli insulti velati di qualsivoglia genere (guarda te se mi devi dare del "palloso" e io ti vado pure a pubblicare...).
Vuoi fare la conta?
Allora, Stefano Gallarini lo trovi facile se cerchi su web, MA lavora per Max che, a sua volta, è sempre in movimento e in cerca di nuovi stimoli (oltre a essere un avvelenato di vecchia data del poker alla texana), BdB si occupa di web, Ferri continua a fare l'editore ma non più ludico, e così pure il buon Gaburri, più che mai attivo con la sua già leggendaria Edizioni Raganella! Ti servono anche gli indirizzi per le cartoline? :D
(The Alex te lo saluto uno di questi giorni. Ah, lui adesso fa il regista)

AU REVOIR

Finito lo spazio. Ciao!

DOVE SONO FINITI STEFANO GALLARINI, MARCO AULETTA, BDB, ROBERTO FERRI, STEFANO SILVESTRI, GABURRI, REYNAUD E COMPAGNIA CANTANDO? SONO STATI SILURATI, GAMBIZZATI, MOTOSEGATI, O COSA?
TARALLUCCIO

TI PIACE VINCERE FACILE?

Ecco qualcosa di estremamente indicato per tutti gli 8bittari un attimino delusi dalla difficoltà media del giuocare odierno. Tenete d'occhio i dettagli degli sprite ritoccati. Non male, non male.
www.collegehumor.com/video:1938370

RAFFO SENTI QUA!

Eccoci qui cari pisquani; il numero di settembre di una rivista è sempre particolare, perché mentre voi leggete le vacanze sono già passate, mentre visto che oggi è il 22 luglio, le mie vacanze devono ancora iniziare. In verità mi sono già fatto una settimana a casa, ho dormito circa 18 ore al giorno, mangiato come un porco sul divano e messo su almeno un chilo di solo lardo. Non è male se si considera che per perdere mezzo chilo di ciccia devo andare in palestra a correre e a farmi prendere a pugni in faccia quattro volte a settimana. Ma va beh, questa ragazzi miei è la vecchiaia, so che sarà sempre peggio e un giorno getterò la spugna (come si addice a un vero pugile suonato) e mi dedicherò solo al divano. Cosa regaliamo 'sto mese al provetto "inviatore di missive"? No, spe, prima assegniamo il premio del mese scorso, cioè la tazza di Spy Hunter e l'art book di Dead Space. Questi due oggetti perfettamente inutili vanno a Merluzza, non tanto per la lettera scritta veramente da cani (ho impiegato mezz'ora solo per spargere a caso un po' di virgole), ma perché suppongo che sia friulana e a me 'sta gente dedita all'abuso di alcolici sta simpatica. La donzella è dunque pregata di inviarmi una mail con gli estremi per la spedizione. Torniamo dunque all'oggetto in regalo 'sto mese: si tratta di un joypad wireless per PC e PS3 di marca Thrustmaster, modello F1 Wireless Ferrari F60 Limited Edition. In realtà questo non me l'ha regalato nessuno, ma un giorno me lo sono trovato sulla scrivania, quindi è mio e ne dispongo come più mi aggrada, cioè regalandolo a chi di voi mi invierà la lettera che più mi sconfinfera.
Tanti saluti e tante belle cose.

Raffo

DAL FRIULI COL FURGONE

Imprescindibile Raffo, ti scrivo perché io e il mio ragazzo concludiamo un ciclo stagionale assieme (puoi pubblicare la lettera quando vuoi che tanto per lui un mese vale l'altro). La mia vita grazie a lui è cambiata: dopo qualche mese passato a fissarlo in silenzio, mentre cercava pezzi di puzzle mandando avanti e indietro il tempo di continuo o mentre sparava a ogni cosa di sparabile, mi ha posto dinnanzi un portatile con "Plants vs Zombie"... e ho smesso di studiare, mangiare e dormire. Poi sono passata a "Farm Frenzy 3", a "Bejeweled Blitz" e pochi altri perché non combino (tradotto dal friulano all'italiano, vuol dire "non sono molto portata". NdRaffo) tantissimo. Abbiamo provato a giocare anche assieme a "Lego Indiana Jones", però io continuavo a spaccare fiori e morire mentre lui faceva tutte le missioni, quindi si è stufato e non mi ha più permesso di giocare, ma non importa. Lo voglio ringraziare perché tutto è cambiato, perché prima di andare a dormire leggo (e rileggo) le tue rubriche, e perché mi ha insegnato che il computer vale molto più degli amici. Speranzosa di imparare a giocare meglio a "Call of Duty" o almeno di non morire sempre accoltellata (ma almeno con più di un colpo di fucile), ti porgo i miei saluti (per i soldi aspetto di vedere tutto ciò su carta stampata). Mandi

Merluzza

Cara Merluzza, se segui questa rubrica saprai bene cosa ne penso delle donne che videogiocano: è un'aberrazione della nostra civiltà, una cosa che solo dei maschi senza spina dorsale come lo siamo noi può permettere. Detto questo, dal "mandi" deduco che tu sia friulana, e visto che io ho fatto le medie a Udine, mi sembra giusto pubblicarti, soprattutto per la questione dei soldi.

STRATEGIE ROVINOSE

Carissimo Raffo's,
lascio alle pagine della tua rubrica un avviso che secondo me potrebbe essere utilissimo ai tanti giovani che, come noi, pensano di fare colpo sulle ragazze pagando loro le cene, nella speranza che diano "qualcosa" in cambio. Non è così, dal 2001 al 2003 ho offerto cene nei migliori ristoranti a una ragazza: spendevo anche 400 euro al mese, più regali, per un totale di oltre 5000 euro all'anno e... non si è mai sdebitata in alcun modo, finché non mi sono stufato (ci ho messo 2 anni).
Poi dal 2008 fino a ieri la stessa cosa, invito per due anni una ragazza, la riempio di regali e le fo da taxista ma niente, mai che ricambi i miei sforzi economici. Ed eccomi qua di nuovo solo, stufo di offrire sempre io. Ragazzi, ascoltatemi, non offrite niente che finisce male se non siete ai livelli di Briatore. Ultima cosa: c'è qualche bella lettrice che vuole che la inviti a cena?
Grazie mille Raffo per l'attenzione concessami, sappi che lo ius primae noctis ti spetta ora di diritto con la mia prossima tipa.
Tuo Monarolo.

U.V. di Coulthardlandia

Caro amico, la sindrome del portachiavi o dello zerbino è molto comune e ben conosciuta da quasi tutti noi. Bisogna ammettere che sei stato sfortunato, capita, anche se di rado, che dopo tanto insistere una tipa si muova a compassione e ti faccia capire a chiare lettere che non te la darà mai; nella maggior parte dei casi comunque, convincendosi che un ragazzo le frequenta per amicizia, accettano di buon grado di farsi trattare da principesse, e lì sei tu che devi capire che la situazione non può portare a nulla di buono
Che fare dunque? Beh, una soluzione è mettere le cose in chiaro: quando sei abbastanza in confidenza con una ragazza che ti piace, la prendi da parte e le dici: "Senti, io investo su di te 2 mesi di tempo, facendo un calcolo a spanne tra benzina, cinema e cene offerte, ipotizzo di spendere 1000 Euro, se te li do direttamente ora, me la dai?". Altra strategia potrebbe essere quella di non pagare nulla, ma anzi farsi pagare tutto; ci sono alcune tipe un po' schizzate che vanno sistematicamente in cerca dell'uomo bastardo, e solitamente lo cercano mentre qualcuno, che loro considerano un amico, le porta fuori e la fa divertire a spese proprie. Infine, puoi percorrere la via più saggia: astinenza totale o tutt'al più dedicati "all'amore dei maschi", gli uomini sono molto più pratici e il corteggiamento non è particolarmente necessario... così dicono, eh.

L'UTILITÀ DEGLI AMICI

Gent.mo Dott. Raffo,
in riferimento a quanto da Lei richiesto, ovvero come riuscire a sbarazzarsi degli amici immaginari che minacciano morte, siamo lieti di informarla che anche presso il nostro comune è nota la massiccia presenza di simili minacce.
Il suo articolo ci ha dato l'ispirazione per una soluzione che le rendiamo nota. Abbiamo deciso di inviarLe tutti i nostri amici in modo tale che minaccino solo Lei, cosicché il nostro comune possa riprendere i fasti di un tempo.
Fabbricheremo una statua che posizioneremo nella piazza centrale del nostro comune (l'unica piazza che c'è) a memoria dell'eroe che ci salvò (ovviamente sarà antipiccione per rispettare i Suoi gusti in materia).
La ringraziamo anticipatamente per la sua gentile collaborazione e Le auguriamo... di tenersi i nostri amici stretti stretti.
NB: A differenza dei suoi, i nostri amici non sono immaginari bensì reali.
Riteniamo comunque che questo piccolo e insignificante dettaglio per Lei non sia un problema.

Comune di qui,
Sindaco di qua

Beh, gli amici reali sono sempre meglio di quelli immaginari, se non altro perché, a parità di minacce verso la mia persona, possono essere utilizzati per svolgere alcuni semplici compiti quotidiani. Come i più sanno, io non possiedo figli, a dire il vero nell'età della stupidera (della quale porto ancora alcuni ed evidenti strascichi), non escludo di essere diventato padre durante le vacanze estive. So comunque che c'è una legge che permette di ignorare la madre del bimbo che si presenta a casa tua, a patto che si sia in grado di dimostrare di averlo concepito in totale stato di incoscienza psicofisica causa alcool (in realtà non è vero niente, quindi siete tutti fregati). Ho però la casa sempre più piena di animali, ho i bimbi (due cani chiamati Johnny e Nanà) che vanno accuditi, portati in giro a spisciazzare, spazzolati, ecc., ho un acquario piuttosto voluminoso pieno di bestie immonde chiamati pesci, che vanno alimentati, tenuti in acqua pulita, ecc., e infine c'è Steve (un tempo chiamato "il Claudio"), un coniglietto bianco trovato per strada che scagazza come un assassino e che mangia altrettanto (anzi, forse mangia meno di quello che scagazza, mistero). Ha una gabbia enorme da pulire ogni giorno e va portato fuori a sgranchirsi... insomma c'è un sacco da fare ogni giorno a casa Sogni e degli amici, seppure pericolosi, non possono che farmi comodo.

Pagina mancante

ADSO

Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smau ILP. Attualmente spera che per prepararsi a quello che lo attende siano sufficienti intense sessioni di Sim Baby.

A cura di: Adso adso@sprea.it

CALDO, NOIA, GRINDING E CRUNCH MODE

Caldazza, bolla africana, tante cose da fare e così poco tempo (e voglia) per farle. In questo periodo così roboante della mia vita professionale devo darmi delle priorità, e i videogiochi mi scendono in fondo alla lista, eh....

Non so voi ma il sottoscritto generalmente nei mesi caldi smette di dedicarsi a qualcheduno dei suoi passatempi: lo yoyo, per esempio, lo uso molto meno, visto che con 'sta caldazza tropicale che semplicemente ci preannuncia l'imminente fine del mondo anche a farlo si suda, ma di quel sudore lì non "buono", quel sudore colloso e appiccicaticcio dovuto all'umidità e alla "temperatura percepita" di 'sto boletus satanas (un fungo. Velenoso).
Aggiungiamo anche il fatto che il mio Lavoro Vero mi sta relegando da un paio di mesetti a un periodo di "crunch-mode" stile miniera di sale di Wieliczka, che mi costringe a lavorare più o meno dalle 7 del mattino fino alle 2 di notte e a sacrificare anche buona parte del weekend al Santo Altare del Fatturato (se becco ancora uno che mi dice "ah, lavori in proprio? Figata! Non hai nessuno che ti rompe e lavori quando vuoi!" intendendo che "lavori meno" me lo spolpo tipo vasca di piranha).
Mettiamo pure in conto quindi la noia, lo smorbio, lo sRAZZO, il sonno arretrato e tutto il resto ed ecco... sai la voglia che ho di videogiocare.
Ma non di videogiocare in senso lato, eh. Non ho proprio voglia di impegnarmi in un videogioco, a darci dentro, a passarci le ore eccetera.
Ho sempre l'Elvin che in MSN mi "pumella" (questo è un verbo da Quaker, diciamo che vuol dire che mi sfracassa qualcosa di molle, tondo ma utile) per delle sessioni di Quake Live che lèvati, ma ho già detto che fa caldo e ho sonno? Non posso dedicarmici in queste condizioni ché poi quello lì fa gli screenshot e i video e va in giro a sputt... a prendersi gioco di me per tutto l'intertron.
Affrontare un nuovo gioco da zero poi non se ne parla: non è solo una questione di voglia ma proprio che in questo periodo roboante della mia vita professionale sono costretto a darmi delle priorità ed allocare con cura il mio tempo; e se voglio ancora avere una moglie e una figlia adorante i videogiochi mi scendono pesantemente in fondo alla lista.
Ma un po' di Sano Svago ci vuole, eccherRAZZO. Qualcosa che mi prenda MASSIMO una mezzoretta mentre consumo il mio frugale pasto di fronte al monitor (non sono ancora arrivato al livello del Leopardi, del quale mi si racconta che in un periodo di studio "matto e disperatissimo" decise di passare più tempo possibile al desco indossando un sacco di tela, per non perdersi via in cose inutili come i bisogni corporali) giusto per rilassarmi e perpetrare la vita sedentaria tanto cara all'osteopata che ha in cura la mia schiena e che mi rimprovera a ripetizione per la mia postura.
Beh potrei riattivare World of Warcraft, ché tanto sia io che mia moglie stiamo aspettando l'inverno e la prossima espansione per buttarci insieme nel cataclisma, ma so già come va a finire quando sono in quei periodi qui: mi riduco a passare il tempo in una caverna a Nagrand piena di paciocconi Ogre rosa, ammazzandone a mucchi... così, giusto per noia.
WoW non mi perette di giocare una mezzoretta e comunque combinare qualcosa, quindi tanto vale spararmi un bel momento di gioco-ignorante menando fendenti a caso. Uff, ma anche no.
Mi viene in aiuto il box che il buon Mascalzone Latino dedica ogni mese ai free games nelle Massive News: giochi orientali, gratuiti, poche balle da impararsi su skill/spec/item/quest/ ecc., grafica più che decente e via!
Mi scarico il primo da lui consigliato qualche mese fa. Onesto. L'infrastruttura è classica, non è necessario leggersi il testo delle quest e si comincia subito a menare botte a maiali stizziti, conigli inviperiti, cervi maledetti, e nani imbestialiti; tre skill tre da usare e tanta ignoranza. Ah, che bello: in una mezzoretta compio un genocidio di esserini e sloggo contento.

Fiera del Grinding, mi si dirà. Ma sì, perché no! Grind è un termine utilizzato nell'ambito dei videogame, in particolare nei MMORPG, per indicare l'esecuzione ripetitiva, da parte del giocatore, di azioni/quest con l'unico scopo di far crescere il personaggio o di sbloccare nuovi contenuti più velocemente, spesso a scapito del divertimento (questo l'ho messo perché questa pagina la legge pure la mia mamma, eh); e, de facto, è così.
Si potrebbe aprire un dibattito su tutta questa passione quasi autistica degli orientali per le cose da fare ripetutamente, ma i dossier, deo gratias, non li scrivo di certo io quindi anche no.
Comunque la cosa mi piace; non impegna la mente e tutto sommato mi rilasso, quindi continuo e vado avanti fino al livello 35 dove la cosa diventa davvero spudorata quando mi viene assegnata una quest il cui testo praticamente dice "vai in 'sto posto e ammazza Cobra di Giada a schifio fino a raggiungere il livello 37".
Ma dico! Siamo matti? Ok lo stile di gioco orientale, ma almeno un po' di poesia in un gioco fantasy!
Va bene che tanto tutta la manfrina della quest (con l'NPC che piange e mi spiega tutto il suo vissuto e perché dovrei aiutarlo nell'ammazzare tutti 'sti brutti cosi sibilanti) ma qui si sta diventando un po' troppo espliciti.
Decido allora di buttarmi su un altro consigliato dal Mascalzone: un gioco dal concetto differente (anche se è sputato a WoW nella grafica e nell'interfaccia) che dovrebbe regalarmi emozioni mai provate.
Parto bello deciso per i miei 20 minuti di gaudio e comincio a ridere.
'Sto gioco è pazzesco: praticamente sembra che ogni volta che ammazzo tre tenere bestiole faccio un livello, prendo bonus, ho skill potenziate, trovo spade sempre più grosse e armature sempre più luccicanti.
Però è divertente e mi ricorda un po' quei coin-op a scorrimento stile R-Type (qui metto un fatto di cronaca: ho chiesto sia al ToSo che al Raffo di darmi qualche titolo di gioco vintage di sparatutto a scorrimento ed è stata dura. Io, almeno, c'ho la scusa dell'età e del caldo) dove continuavi a prendere bonus e la tua astronavina si potenziava sempre più arrivando a sparare un'orgia di proiettili, missili, raggi laser colorati, ecc., fino a distruggere tutto quanto sul quadro. Ecco, la sensazione è quella, ed è proprio divertente.
Almeno per un po'.
Da un lato mi viene in mente tutta la tristezza di quando giocavo duro a Lineage 2 o a WoW e alla frustrazione di quando, dopo aver passato un botto di tempo ad ammazzarmi per raccogliere quanto necessario, riuscivo a ottenere finalmente l'agognata arma/armatura/enchant e non vedevo l'ora di uscire fuori dalla città per andarla a provare immaginandomi di passare attraverso a quei "mostri" che tanto mi avevano fatto penare quando ero più basso di livello come un coltello caldo nel burro. E invece no; cioè gli facevo un po' più male eh, ma non come mi ero immaginato.
In questo gioco invece si fanno fuori cosetti pelosi ad area, si ammazza di tutto in un climax di distruzione che manco Marlon Brando ed il suo napalm in Apocalypse Now. È tutto un "ding ding" di suoni, luci e colori.
Figata, per un po'.
Poi ricordo che sono un padre di famiglia e torno a lavorare, chino sul mio tornio tecnologico in attesa di climi più freddi e giochi più coinvolgenti.
Speriamo.

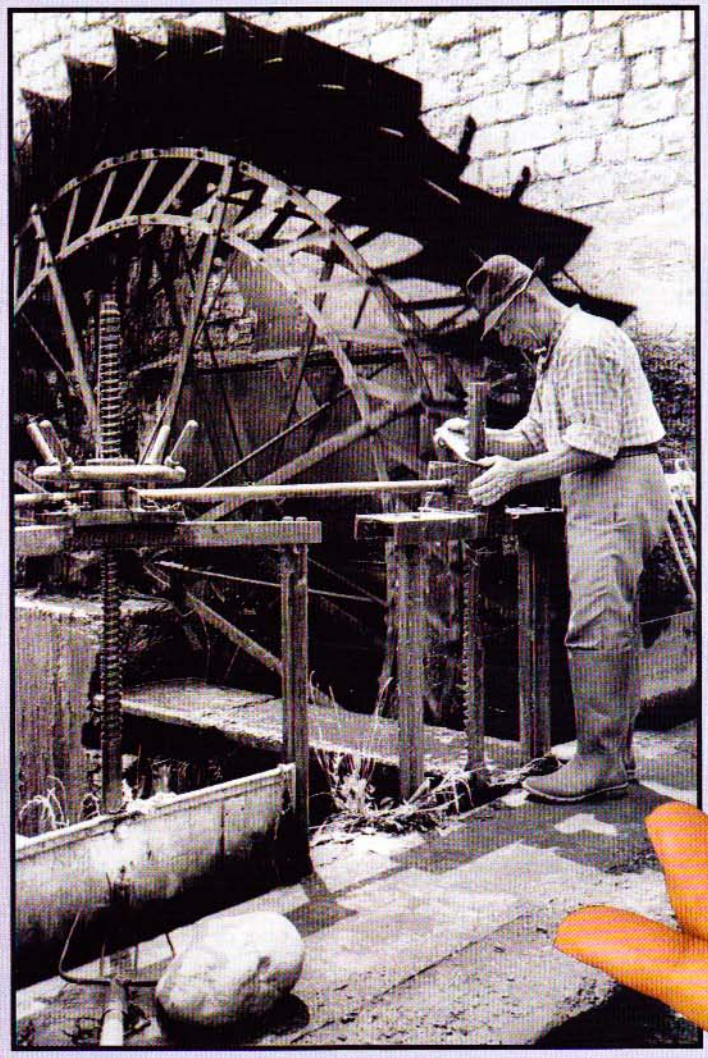
A cura di: Ivan "Kikko" Conte kikko@sprea.it

OLTRE LA PIATTAFORMA

Il sogno di un profilo condiviso. Utopia?

Gli Achievement (od Obiettivi che dir si voglia) sono una cosa bella. È un modo intelligente per spronare il giocatore a dare di più, a tentare cose che altrimenti non farebbe nel normale corso della vita ludica di un titolo. Non sono uno che vive per l'accumulo degli Achievement su Xbox 360 o su Game For Windows Live, ma mi piace comunque prestare attenzione a quanto viene proposto dagli sviluppatori da questo punto di vista e, se possibile, tentare di metterne da parte il più possibile durante il periodo in cui un determinato titolo è ospitato in pianta stabile nel lettore della mia console o del mio PC.

Basta una veloce lettura della lista Obiettivi di un titolo per accorgersi se questa è stata creata giusto perché si doveva, o se chi se n'è occupato lo ha fatto col criterio di stimolare il giocatore al suo completamento. Nel secondo caso può capitare che a beneficiarne sia in primo luogo la longevità, aumentando (a volte di molto) il valore aggiunto a un determinato prodotto. In questo senso penso, ad esempio, a tutta la serie Guitar Hero o a Rock Band: senza necessariamente voler avere la presunzione di "millare" uno qualsiasi dei capitoli delle IP sopracitate, aver completato un brano al 100% a livello Esperto in Guitar Hero World Tour, piuttosto che aver suonato tutte le note dei due assoli di "While My Guitar Gently Weeps" in The Beatles: Rock Band (sempre a Esperto), è motivo di gran soddisfazione personale, nonché un vanto che porto ben stampato e con orgoglio nella storia della mia GamerTag. Eppure... quando accendo la mia fida PlayStation 3, o accedo a Steam piuttosto che a Battle.net per farmi dare qualche sonoro schiaffone in multiplayer a StarCraft II, non posso esimermi dal pensare che ci sia molto spreco in tutto questo. Microsoft ha i suoi "Obiettivi", Sony ha i suoi "Trofei", Valve ha i suoi "Risultati" e lo strategico di Blizzard ha le sue personalissime "Imprese". Ognuno, manco a dirlo, fa storia a sé: la faccenda comincia a risultare snervante e difficile da seguire. Se su Live (Xbox 360 o PC non importa) io "sono" qualcuno, ho una mia storia e un mio background di titoli giocati che "mi racconta" attraverso gli Obiettivi conseguiti, sulle altre piattaforme sono un "signor nessuno" o poco più. Eppure sarebbe così bello condividere con tutte le persone di qualsiasi community il mio personale percorso di videogiocatore! Spesso mi ritrovo su Live a spulciare i dettagli storici di coloro che fanno parte della mia lista Amici, fosse anche solo per vedere chi ha giocato a cosa, o magari per scoprire che uno di loro è riuscito a mettere in cantiere quel maledetto Achievement che proprio non sono riuscito ad aggiungere al mio calderone. Il "rosicare" (o il "far rosicare") stando comodamente seduti sul divano o davanti al PC è una delle storie belle di questi ultimi anni, un po' come quando in sala giochi si riusciva a spuntare una serie di Perfect a Street Fighter mentre uno stuolo di persone osservava invidioso attorno al cabinato. Eccomi quindi a gridare a gran voce un sogno che so - purtroppo – essere utopico. Voglio un unico profilo condivisibile su qualsiasi piattaforma, che possa raccontare a tutti chi sono videoludicamente in tutta completezza, a prescindere da dove mi trovi: sarebbe un po' come tenere il mondo sul palmo della mano, ne converrete. Voglio poter unire le Imprese accumulate con Battle.net e i punti Obiettivo di Microsoft. Voglio aggiungere a questa somma i Trofei di Uncharted 2 e, magari, anche i Risultati di Torchlight conseguiti attraverso Steam. Internet è piena di siti che fanno questa cosa, ma nulla può valere per un giocatore appassionato più di una piattaforma comune integrata nelle singole realtà. I signori che decidono queste cose dovrebbero mettersi attorno a un tavolo tutti assieme e pensare che si tirerebbe più acqua a un mulino condiviso rispetto a quanto si faccia ora con la somma dei singoli. A cominciare da Microsoft, che dovrebbe costringere tutti coloro che sviluppano titoli per Windows a includere obbligatoriamente il supporto agli Obiettivi attraverso Live. Ma forse, anche solo per quest'ultima speranza, sto sognando un po' troppo a occhi aperti. Accidenti a me e al mio inguaribile ottimismo!



Pagina mancante

Pagina mancante